TIPS FUNDAMENTALES PARA POKÉMON™ CONQUEST
DESARROLLA LA MEJOR ESTRATEGIA Y DOMINA EL JUEGO

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo®

EVOLUCIÓN DOUBLE DRAGON™

Y PARA NINTENDO 3DS: PAPER MARIO, EPIC MICKEY, TRANSFORMERS, HEROES OF RUIN, RABBIDS RUMBLE Y LEGO BATMAN.™

RAYMAN,

ASSASSIN´S CREED, NINJA GAIDEN, MASS EFFECT, BATMAN, TEKKEN, ZOMBIU, DARKSIDERS, PIKMIN™ Y MUCHO MÁS PARA EL Wii U.

• Chile $1,800.00
• Perú Ns 9.50
Año 21 No. 8
0 37634 13138 1 08

CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
MARIO
MARIO & SONIC AT THE LONDON 2012 OLYMPIC GAMES
© 2012 Nintendo © 2012 SEGA

SUMARIO

Página 78

6 Dr. Mario
8 CN Profile
10 Extra
12 Lognin
16 Top 10
20 Nuestra Portada
Más de 30 títulos están en camino
Nintendo y licencias han preparado una gran lista de juegos que llegarán próximamente.

Revisamos
18 **Theatrhythm Final Fantasy**
Las melodías que enaltecieron las intensas batallas de dicha franquicia RPG, ahora juntas para el N3DS.

54 Uno con el Control
58 Tips **Pokémon Conquest**
Descrubre los secretos de esta aventura que mezcla lo mejor de dos sagas de alto nivel.
62 Arcadias
64 Club **Zelda**
66 Mariados
68 Evolución **Double Dragon**
La acción de los hermanos **Lee** tuvo distintas etapas; sin duda, la segunda entrega fue de las mejores.
72 Vistazo a Japón
76 El Club de la Pelea
78 Especial: **Nintendo 3DS**
¿Quieres saber por qué este gran sistema es nuestro favorito? No dejes de leer acerca de él.
80 El Ojo del Cuervo
82 S.O.S.
86 El Control de los Profesionales
Todos jugamos de una u otra forma, pero, ¿te has preguntado si lo haces correctamente?
88 El Arte de **Kid Icarus Uprising**
La última gran creación del equipo Project Sora, donde regresa el gran héroe del reino Angel Land.
92 Club Nintendo
96 Última Página

© 2012 Square Enix

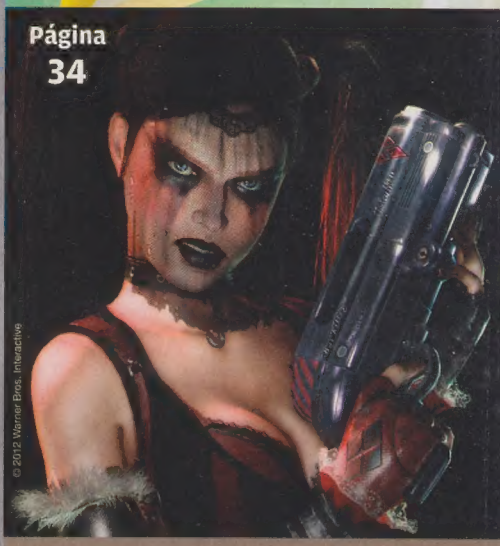
© 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

© 2003 Atlus

© 2012 Nintendo

© 2012 Ubisoft

Página 48

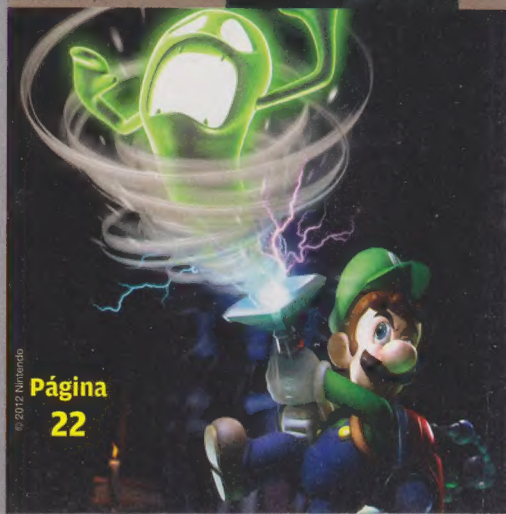


Página 34

© 2012 Warner Bros. Interactive

Página 44

© 2012 Team Ninja



© 2012 Nintendo

Página 22

EDITORIAL

Año XXI No. 8
Agosto 2012

Agosto será un mes interesante para todos los fans de Nintendo. Llegará un nuevo diseño del Nintendo 3DS con pantalla expandida, el N3DS XL, con el cual será un verdadero agasajo jugar en tres dimensiones. Si con la pantalla actual se aprecian claramente los detalles gráficos, ahora con casi el doble del tamaño será fabuloso adentrarte en los fantásticos escenarios de **Kingdom Hearts**, competir contra monstruos épicos en **Monster Hunter 3G** (espero que llegue pronto) o, simplemente, retar a tus amigos en el próximo **Super Smash Bros.** que será compatible con Wii U y N3DS. Estéticamente, el N3DS XL es similar en dimensiones al NDSi XL, e incluso resulta cómodo de jugarse sin llegar a ser pesado o estorboso. Por si fuera poco, ya se está preparando una versión especial del *Circle Pad Pro* para quien desee tener dos *sticks* en su consola. La fecha de estreno programada del N3DS XL es el 19 de agosto, llegará inicialmente en dos colores: rojo y azul.

Para completar, ese mismo día estará disponible **New Super Mario Bros. 2** en N3DS. Sin embargo, el punto importante es que será de los primeros juegos que podrás comprar de forma física (en tienda) o como descarga (a través de la eShop), marcando así el inicio de la venta *online* por parte de Nintendo. Este modelo de negocios ya se ha visto anteriormente en otras compañías con buenos resultados, por lo que espero que sea de mutuo beneficio, tanto para los videojugadores como para los desarrolladores, pues estos últimos podrán conseguir mayor penetración en el mercado al tener su producto asequible sin importar en qué lugar del continente te encuentres. Igual aplica para los jugadores, pues muchas de las quejas son referentes a la distribución por zona geográfica, o que luego de un tiempo ya no encuentran los títulos en tienda.

Vendrán cosas grandes para Nintendo. La compañía está más decidida a adentrarse en el mundo *online* con funciones creativas para sus consolas, con ello espero que los juegos en línea tengan mayor proyección y se consiga una red de amigos mejor trazada que comience a sonar fuertemente con la próxima llegada de Wii U y **Miiverse**.

Pepe Sierra
Director Editorial

Toda la cobertura de la E3 2012 encuéntrala en **youtube.com/revistacn**

© 2012 Ubisoft

ISSN 1665-7888

Av. Vasco de Quiroga No. 2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra

EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

ARTE
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑADOR
Marvin Rodríguez
DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado
COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado
COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez

DIGITAL
DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete
DIRECTOR DIGITAL
Sergio Cárdenas Fernández

PRODUCCIÓN
GERENTE AMÉRICA DEL SUR
Maximiliano Vivanco
GERENTE COLOMBIA
María del Pilar Sosa
DIRECTORA MÉXICO
Refugio Michel García

EDITORIAL
Televisa
TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL
DIRECTOR GENERAL / VP CENTRO Y SUDAMÉRICA
Rodrigo Sepúlveda
DIRECTORA GENERAL MÉXICO, EUA Y PUERTO RICO
Martha Elena Díaz Llanos
DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines
DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal

DIRECTORES GENERALES
ARGENTINA Y CHILE
Luis Castro
COLOMBIA, VENEZUELA, ECUADOR, PERÚ Y C.A.
Luis Fernando Posada
ESTADOS UNIDOS Y CARIBE
Sergio Carrera
DIRECTOR DE OPERACIONES MÉXICO
Carlos Garrido

GERENTES GENERALES
CENTROAMÉRICA **Francisco Campos**
CHILE **María Eugenia Goiri**
ECUADOR **Hernán Crespo**
VENEZUELA **María Rosa Velandia**
GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza
PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS
DIRECTOR COMERCIAL ARGENTINA
Adrián de Stefano
EJECUTIVA DE VENTAS CENTROAMÉRICA
Nidia Belteton
GERENTE DE VENTAS CHILE
Alejandra Labbé
GERENTE DE VENTAS COLOMBIA
María Cristina Ordóñez
JEFE DE VENTAS GUAYAQUIL
María Gabriela Navarrete
COORDINACION Y VENTAS QUITO
Tania Paz y Diana Dávila
DIRECTORA DE VENTAS ESTADOS UNIDOS E INTERNACIONAL
Madelin Bosakewich
GERENTE DE VENTAS LUXURY GOODS
María Parets
GERENTE DE VENTAS INTERNACIONAL
Carolina Rivera
DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD MÉXICO
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona
Christian Rojas
JEFE DE VENTAS DE PUBLICIDAD PERÚ
Carmen Rosa Villanueva
JEFE DE VENTAS VENEZUELA
María Claudia Moreno

ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
DIRECTOR INTERNACIONAL
Oziel Fontecha
GERENTE ARGENTINA
Miguel Ángel López
GERENTE CHILE
Jessica Bustos
GERENTE ECUADOR
Janeth Salvador
DIRECTORA MÉXICO
Rosario Sánchez Robles
GERENTE PERÚ
Lidia Fernández
GERENTE VENEZUELA
Karina Onofre

MARKETING Y SERVICIOS CREATIVOS
GERENTE ARGENTINA
Valeria Polacsek
GERENTE DE MARKETING Y NUEVOS NEGOCIOS CHILE
María Paz Aguirre
GERENTE COLOMBIA
Diana Zambrano
JEFE DE MARKETING ECUADOR
Carolina Vivanco

Mariana Toledo
GERENTE INTELIGENCIA ESTADOS UNIDOS/PUERTO RICO
Rocío Figari Labarthe

CIRCULACIÓN
JEFE DE CIRCULACIÓN ARGENTINA
Alejandro Iglesias
GERENTE CHILE
Rodrigo Gamboa Espinoza
JEFE DE CIRCULACIÓN ECUADOR
Franklin Rosero
DIRECTOR PUNTO DE VENTA ESTADOS UNIDOS/PUERTO RICO
John Jairo Mejía
COORDINADORA MÉXICO
Sylvia Cañas
JEFE DE CIRCULACIÓN PERÚ
Luis García Albornoz

SUSCRIPCIONES
GERENTE COLOMBIA
Yolanda Badillio
GERENTE ESTADOS UNIDOS / PUERTO RICO
Nilda Gómez
DIRECTORA ESTADOS UNIDOS / PUERTO RICO / MÉXICO
Isabel Gómez Zendejas

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 21 N° 8. Fecha de publicación: Agosto 2012. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Javier Martínez Staines. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Democracias 116, Colonia San Miguel Amantla, Azcapotzalco, México, D.F., C.P. 02700, Tel. (55) 5354-0100.

Impresa en Chile por: Quad/Graphics Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA:** Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Director Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual Nou. 704364. • **COLOMBIA:** Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE:** Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: Distribución y Servicios META S.A., Avenida Vicuña Mackenna No. 1870, Nuñoa, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI, XII y XV. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR:** Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2º Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA:** VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2011. Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.
Impresa en Chile por Quad Graphics Chile S.A.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2011

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

Usar Controles Parentales para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 o menos.

Juego y consola vendidos por separado.
Averigua como leer este QR Code(r) entrando a: http://revistaclubnintendo.com/

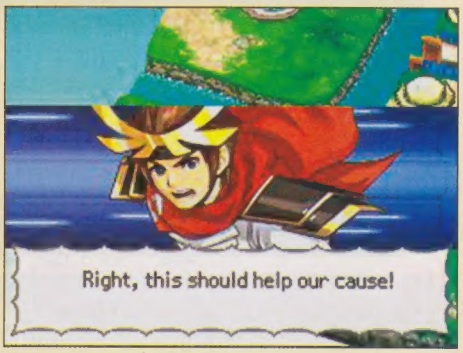
*Requiere acceso inalámbrico a internet para juego en línea. Para más información, visita support.nintendo.com.
© 2012 Nintendo/CAMELOT. Mario Tennis and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.

Nintendo

LA IMAGEN

¡Los Pokémon se lanzan a la conquista!

Una nueva región, Ransei, espera a ser conquistada literalmente por el poder de los guerreros que emplean a los monstruos de bolsillo para combatir. Este nuevo juego introduce el concepto de **Pokémon** al género de estrategia por turnos, lo cual lo convierte en una excelente opción para los fans de la fiebre amarilla. ¿Crees que esta fusión te puede confundir? No te preocupes, tenemos en esta edición unos buenos tips para que conozcas lo necesario para estar listo ante los difíciles combates que te esperan. ¡Nunca te rindas!



© 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

Tips Pokémon Conquest página **58**

DRxMARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF. También lo puedes hacer por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com

¡Hola, **Doctor Mario**! Soy José Antonio Muñoz Álvarez y ojalá que en el reino Champiñón esté todo bien. Dicho lo anterior, pasemos al tema que me preocupa.
1.- ¿Los juegos **Pokémon Black Version 2** y **Pokémon White Version 2** ya tienen fecha de salida a los mercados americanos? De ser así, ¿cuándo?
2.- ¿En el futuro las consolas Nintendo DSi XL tendrán alguna aplicación para grabar video?
3- ¿Habrá más amigos o enemigos del simpático erizo azul de SEGA, **Sonic**, en el próximo videojuego de **Super Smash Bros.**?
Bueno, ésas son mis dudas. Saludos a todos tus amigos.

José Antonio Muñoz
Vía correo electrónico

¡Qué tal, José! Por ahora todo está tranquilo por el reino, gracias por preguntar. Ahora sí ya es oficial, la fecha de salida para las esperadísimas secuelas **Pokémon Black Version** y **Pokémon White Version** estarán en nuestro continente a partir del próximo 7 de ocubre, misma fecha en que también será estrenado el videojuego Pokémon Conquest, así que será un buen momento para los fans de estas criaturas.
La cualidad de grabar video se incorporó al Nintendo 3DS en una actualización para aprovechar la modalidad tridimensional, pero en sistemas pasados, la gente de Nintendo no ha planeado incluir algo similar que lo permita -y ya es difícil que lo hagan, pues toda la atención está centrada en 3DS-, probablemente por las limitantes del NDSi o DSi XL como resolución de cámara o almacenamiento.
Falta mucho tiempo para que se den a conocer los detalles bomba sobre **Super Smash Bros.** de Wii U y Nintendo 3DS, por lo que decir qué personajes se incluirán sería meramente especulación. Aún no sabemos si **Sonic** estaría de regreso, pero de serlo, quién de su grupo podría acompañarlo... sin embargo, se han hecho comentarios de una cooperación de Namco, por lo que podría darse el caso de ver a grandes gladiadores de dicha marca peleando cuerpo a cuerpo con lo mejor de Nintendo. De volverse realidad estaríamos hablando de una edición de **Super Smash Bros.** de proporciones épicas. ¿Qué te parecería?

El Nintendo 3DS XL será de gran utilidad cuando juguemos títulos con mucha acción y detalle en pantalla. Por ejemplo, me imagino que se volverá un verdadero deleite jugar el próximo **Super Smash Bros.** y, claro, los **Monster Hunter 3G** y **4**. Lo mejor de todo es que conserva su cualidad de compatibilidad con títulos anteriores de Nintendo DS, así que será una buena comparación para aumentar nuestra experiencia de juego y hacer más vistosos los efectos tridimensionales.

¡Hola, **Doctor Mario**! Es la primera vez que te escribo y espero que me publiquen en su revista. Bueno, al grano. ¿Cómo has estado? Espero que bien. Sólo quiero preguntarte algo: ¿es verdad que este año va a ver una consola llamada Nintendo 3DS XL? De ser así, ¿funcionará con los mismos juegos del actual Nintendo 3DS?

Isaac Gómez
Vía correo electrónico

Así es, Isaac, hace unas semanas se anunció a través de un Nintendo Direct los planes por parte de Nintendo de lanzar la versión XL del Nintendo 3DS de forma global, aunque entrará en el mercado japonés desde el 28 de julio, y hasta el 19 de agosto llegará al continente americano. Básicamente, se trata del mismo *hardware* pero con la diferencia de que en esta versión extendida tendrás una espectacular pantalla de 4.8 pulgadas (superior) y 4.12 pulgadas (táctil), casi el doble del tamaño de las actuales pantallas de Nintendo 3DS. En cuanto al *software* (juegos), serán los mismos, pues como te comenté antes, no se trata de una nueva consola, sino de una versión "extendida" de la actual, por ello el nombre XL.

¡Hola, querido **Doctor Mario**! ¿Cómo va todo en el gran Reino Champiñón? Te envío estas dudas que tengo, ¿me ayudarías?
1.- ¿Saldrá algún nuevo **Call of Duty** para la Wii U?
2.- ¿La Wii U tendrá cable HDMI?
3.- Hay rumores de un **Mario Kart 8** para la Wii U, ¿es cierto?

Juan José García
Santiago de Chile

¡Hola! ¿Cómo estás, Juan? Por supuesto que nos encantaría ver una nueva entrega de **Call of Duty** para Nintendo -Wii U-, aunque por ahora Activision no ha revelado sus planes para Wii U y, como recuerdas, durante la pasada Electronic Entertainment Expo no se mencionó ningún título por parte ellos. Pero esperemos que pronto se den noticias, ya que esta compañía siempre ha apoyado mucho a la Gran N y esperemos que lo vuelva a hacer para la próxima consola casera.
Wii U es una consola pensada en la Alta Definición, por lo tanto, utilizará un puerto HDMI para transferir audio y video a tu pantalla, de esta forma gozarás de los juegos en la mejor calidad hasta el momento. Aún no sabemos si la consola incluirá un cable HDMI o uno convencional de Audio/Video; sin embargo, puedes comprar un cable HDMI en la mayoría de las tiendas de electrónica a precios razonables.
Mario Kart es de las franquicias más rentables y populares para Nintendo, y desde su estreno en Super Nintendo ninguna consola -ya sea portátil o casera- se ha quedado sin una entrega de los populares *Go Karts* del plomero bigotón. Los rumores que mencionas sólo son eso, rumores, pues Nintendo no ha tocado el tema, pero la tendencia indicaría que en algún momento nos sorprenderán con el anuncio de la octava entrega de **Mario Kart**, si no es para este año, apuesto a que sí lo harán en el próximo.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo estás? Es la primera vez que te escribo. Tengo algunas preguntas para ti, que espero respondas:
1.- ¿Cuándo van a lanzar la nueva consola Wii U?
2.- He visto que va a ver **Wii Sports** para Wii U. ¿Es el juego para Wii o es otro?
3.- ¿Habrá que comprar una nueva consola para el Wii U o sólo el aparato tipo control?
Bueno, eso es todo por el momento. Espero que me respondas. Gracias.

Gabriel Sáenz
Vía correo electrónico

Estoy muy bien, muchas gracias por preguntar, Gabriel. Wii U será estrenado a finales de año, entre octubre y diciembre, pero si hacemos memoria de fechas de lanzamiento de consolas de Nintendo, noviembre podría ser el mes adecuado, así que hay que estar pendientes para ser de los primeros en tener esta gran sucesora de Wii.
Ahora bien, en la E3 de este año no se hizo referencia a un **Wii U Sports** (por así decirle), aunque el año pasado sí vimos un título de beisbol

que bien podría encajar en dicha franquicia. Seguramente tendremos más noticias mientras se acerca el lanzamiento de la consola, así que te recomiendo que sigas nuestros comentarios en nuestros diferentes medios de comunicación.
Wii U es una consola independiente, es decir, no es un accesorio para Wii. Se trata de la siguiente generación de consolas de Nintendo que viene con una tecnología revolucionaria que dará muchas posibilidades a la creatividad de los licenciatarios a través de su potencial de *hardware* y, claro, del Wii U *GamePad* (control táctil) del que ya hemos platicado en ediciones anteriores. En esta misma edición de Club Nintendo te platicaremos de los títulos más importantes que llegarán junto con Wii U, así como otros tantos que estarán disponibles más adelante.

¡Qué tal, **Doctor Mario**! ¿Cómo va tu aventura en el reino Champiñón? Soy tocayo tuyo, me llamo Mario y es la segunda vez que escribo a tu revista, de la cual soy fanático y fiel lector desde hace muchos años.
Tengo algunas interrogantes, espero que me ayudes a darles solución. El día de ayer tuve la oportunidad -por primera vez- de comprar una consola portátil nueva, ya que las anteriores que tengo las he comprado de segunda mano. Ahora, mi elección fue el Nintendo 3DS, y mi consulta es la siguiente:
Ya lo configuré para Internet, pero al momento de entrar en el ícono superior para navegar, el mensaje que me aparece es: "El *browser* de Internet estará disponible en futuras actualizaciones de la consola. Visita el sitio *web* support.nintendo.com para obtener más información". Mi pregunta es cómo puedo acceder a las actualizaciones, si no puedo navegar desde el 3DS.
Espero puedas ayudarme, pues ya que tengo la consola portátil nueva de Nintendo me gustaría aprovechar todas sus opciones.

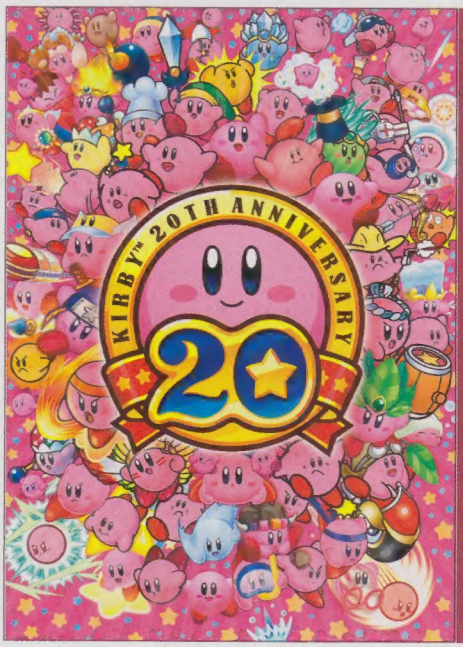
Mario Centeno Pacheco.
Nicaragua.

¡Tocayo! ¿Cómo te va? ¡Espero que muy bien! Tu consulta es muy fácil de solucionar. Las actualizaciones de la consola Nintendo 3DS no se hacen a través del navegador de Internet, sino en el ícono de configuración (justo el que parece una llave de tuercas, lo encontrarás fácilmente en el menú principal del N3DS). Allí, presiona en la casilla "Otras opciones" y luego ve hacia la pestaña número cuatro, "Actualización", dale clic y acéptala. Tardará unos pocos minutos, pero cuando finalice gozarás de los beneficios para que puedas tener acceso a la tienda virtual, navegador, carpetas y muchas otras funciones más que te serán de gran utilidad para disfrutar de todo los beneficios del portátil. ¡Espero que te sirva el dato!

¡Hola, **Dr. Mario**! Espero que la aventura en la nueva consola Wii U sea mucho más interesante. Es como la tercera ocasión que te escribo, ojalá que me respondas, ya que tengo una pregunta muy extraña y ya quisiera solucionarla.
1.- ¿La nueva consola Wii U se puede utilizar en otro lugar como si fuera una portátil?
2.- ¿Cuáles son los nuevos *Power-Ups* del juego **New Super Mario Bros 2** para 3DS?
3.- ¿En qué fecha saldrá un nuevo juego de **Kirby** para 3DS?
4.- ¿Desarrollarán **The Legend Of Zelda: Majora's Mask** para Nintendo 3DS?
Eso es todo. Espero que me publiquen en la revista para aclararle la duda a todos los jugadores.

Kevin Serrano
Vía correo electrónico

¡La tercera es la vencida, Kevin! Muchas gracias por escribir y, claro, te aseguro que la próxima aventura en Wii U será espectacular. Wii U es una consola casera, no portátil; es decir, no te puedes llevar el *GamePad* lejos de la consola, pues ésta transmite la información directo al control para que se muestre la imagen.
Para uso práctico, la portabilidad de los juegos -aquellos que sean compatibles- se limita a un rango de alcance de la transmisión, pero no es que le puedas insertar discos al *GamePad* y llevártelo a tu escuela, oficina o viaje, pues en cuanto salgas del rango se perderá la señal.
New Super Mario Bros 2 traerá de regreso la hoja que, en **Super Mario Bros. 3,** te permitía convertirte en mapache. Claro, eso ya lo vimos en **Super Mario 3D Land**, pero ahora será tal cual ocurrió en el NES; es decir, podrás volar y planear a través los cielos y no limitarte a flotar por unos breves momentos. Además, las monedas y elementos dorados serán fundamentales en la aventura, incluso podrás ver cómo algunos de tus enemigos se vuelven dorados para ganar nuevos objetivos.
El nuevo título de **Kirby** saldrá para Wii este año, no para N3DS. Se trata de una compilación de aniversario (titulada **Kirby's Dream Collection**) que retomará los juegos más entretenidos de este personaje creado por Masahiro Sakurai, cuya primera incursión ocurrió en el Game Boy (**Kirby's Dream Land**, 1992).
Se han escuchado rumores sobre que Nintendo podría trabajar ya sea en una secuela de **The Legend of Zelda: A Link to the Past** o en recrear, para Nintendo 3DS, historias como **A Link to the Past** o **Majora's Mask**. La verdad, las tres opciones son sumamente interesantes, aunque si me lo preguntan, me encantaría la secuela de **A Link to the Past**, más que nada porque sería algo completamente original. Sin embargo, hay que esperar para saber cuáles son los planes reales de Nintendo sobre el futuro de las hazañas de **Link**. Eso sí, estoy seguro de que lo que decidan será una garantía de éxito.



En la recopilación de 25 aniversario se incluirán los siguientes juegos: **Kirby's Dream Land** (Gameboy), **Kirby's Adventure** (NES), **Kirby's Dream Land 2** (Gameboy), **Kirby Super Star** (SNES), **Kirby's Dream Land 3** (SNES) y **Kirby 64** (Nintendo 64).

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo te va? Es la primera vez que te escribo, así que espero que puedas responder mis preguntas:
1.-Desde hace tiempo anunciaron en la revista el juego **Dragon Ball Z Kai,** y la verdad no he podido saber si lo cancelaron o simplemente se quedó en el mercado japonés.
2.- Resulta ser que soy un gran fan de la serie **Metal Gear**, y quiero saber si Nintendo tiene planes de hacer un nuevo *remake* de algún otro juego de la serie para alguna consola de Nintendo como lo acaba de hacer en el N3DS con el juego **Metal Gear Solid 3D: Snake Eater**.

David Andrés Bendeck
Vía correo electrónico

¡Qué tal, David! En 2009 salió para Nintendo DS el videojuego **Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans**, que se basa en los eventos de **Dragon Ball Z Kai**. El juego es un RPG centrado en turnos en donde tomarás el papel de seis personajes de la serie y fue desarrollado por la compañía Monolith Soft (quienes también trabajaron en **Xenoblade Chronicles**) y fue distribuido en América por Namco Bandai.
Konami está por festejar los 25 años de la serie **Metal Gear** y quizá nos dé alguna sorpresa más adelante, pues por el momento no se ha comentado sobre nuevos títulos de la serie para Nintendo, o si en su defecto se animarían a hacer una adaptación de **Metal Gear Rising** para Wii U. Ojalá que pronto tengamos más noticias de esta excelente franquicia para Nintendo, pues existimos muchos fans que ya terminamos la entrega de 3DS y ya estamos ansiosos de más acción.

Arte por correo:
Nathael Pérez; Naucalpan, Edomex.
David Muñoz; Lima, Perú.
Brandon Yael Hernández; León, Guanajuato.
Luis José Delgado; Matamoros, Tamaulipas.
Mario Iván Rocha; Celaya, Guanajuato.
Alejandra Quintero.
Kevin Meza.
Joel H.

El rombo de portada
Estuvo en la esfera del personaje de **Nintendo Land**.

También puedes seguirnos en twitter @revistacn

La próxima edición para Wii U será la más completa y creativa que se haya logrado hasta el momento.

Comandante Shepard

Número de servicio: **5923-AC-2826.**
Fecha de nacimiento: **11 de abril, 2154.**
Rango: **Teniente Comandante.**
Raza: **Humano.**
Voz: **Mark Meer (hombre), Jennifer Hale (Mujer).**

© 2012 Electronic Arts

El héroe que llegará a Wii U

El comandante **John Shepard** es un humano que protagoniza la serie **Mass Effect** desde su primera aparición en 2007, y ahora llegará por primera ocasión a Nintendo a través de Wii U. El detalle más curioso de este título es que al inicio puedes elegir el género, apariencia e historial de servicio, así como el nombre del personaje, pero siempre se conserva el apellido **Shepard**, para mantener una línea común. Todos estos cambios también se ven reflejados en las acciones del juego y la forma en que progresarás durante éste.

Pero si no eliges modificar ningún dato, tendrás al personaje por defecto, el soldado **John Shepard**, quien tiene un perfil de terrícola/sobreviviente. **John** es un guerrero con mucho talento, anteriormente se graduó del programa de Fuerzas Especiales del sistema Alliance N7; posteriormente, fue asignado al SSV Normandy como Oficial Ejecutivo, donde ganó más experiencia hasta convertirse en el primero de los humanos en unirse a los **Spectres**, la fuerza de élite más aclamada y heroica. En la primera entrega, **Shepard** se enfrentará a **Saren**, quien pertenece al grupo de los segadores, por lo que tendrá que perseguirlo y someterlo antes de que cumpla su plan de dominar al mundo.

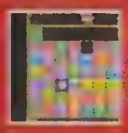
En la secuela, **Shepard** ya se había forjado un gran nombre por sus hazañas en contra de los segadores, pero ahora su misión será en contra de los recolectores, poderosos extraterrestres quienes hábilmente se han hecho aliados de antiguos enemigos de **Shepard** para realizar una invasión masiva a la galaxia.

Mass Effect 3

La historia se planeó desde un principio como una trilogía, por consiguiente, esta próxima entrega que llegará a Wii U será la definitiva (ojalá relanzaran las dos entregas pasadas, ahora en Wii U). De nuevo, los segadores están fastidiando al universo y pretenden básicamente exterminar a todo tipo de vida que esté en la Vía Láctea... claramente, eso incumbe a todos los humanos. **Shepard** se embarca en una nueva misión que será definitiva en esta batalla. Como el protagonista, tendrás diversas elecciones que realizar, incluso qué planetas sobrevivirán y cuáles se harán polvo.

Como detalle adicional, te comentamos que el aspecto de **John Shepard** está basado en un modelo llamado Mark Vanderloo, a quien el equipo de Bioware eligió para dar imagen física al marine. Asimismo, existe otro **John Sheppard** (con dos "p"); un Teniente Coronel en la serie **StarGate** (checa la sección Ojo del cuervo para más info del *show* de TV y las películas). Aquí, **Sheppard** es un oficial de la Fuerza Aérea de Estados Unidos, que posteriormente se anexó a la expedición **Atlantis** (**StarGate Atlantis**).

RIPLEY
Presenta:
FESTI GAME 2012
Nintendo
TAMBIÉN ESTÁ EN
EL 1er FESTIVAL DE
VIDEOJUEGOS Y ENTRETENIMIENTO
ESTACIÓN MAPOCHO DEL 10 AL 12 DE AGOSTO 2012
KONAMI
XBOX 360
PlayStation
SONY
make.believe
ACTIVISION
LEGO
MICROPLAY
Media Partner:
iPOP
GLITCH
Hiubie
PRINCIPALES
101.7 FM
Patrocinan:
Producen:
IBERO AMERICANA RADIO CHILE
FORMA
Entradas disponibles a través del sistema Feriaticket en todas las tiendas Feriamix
feria



Juego de destreza
Para los amantes de los títulos de *Puzzle*, **Mario Monkey** es una gran opción para N3DS.

Origen de la leyenda
Si por alguna extraña razón no conoces **The Legend of Zelda**, hágalo para N3DS.

La cacería está por renovarse en N3DS

Luego de las impactantes declaraciones de Capcom afirmando que el primer tráiler que mostraron de **Monster Hunter 4**, exclusivo para Nintendo 3DS, era *gameplay* real y no una secuencia de video, todos quedamos impactados y esperando información del juego. Pero no fue hasta hace unos días, en el marco de un evento que tuvieron en Japón, cuando por fin se reveló la fecha de salida, lo que volvió locos a los seguidores.

Se mostró un nuevo video en el que se aprecia que jamás mintieron, lo que mostraron antes era *gameplay*, lo que nos deja claro que ahora los monstruos serán más agresivos, ya no se quedarán en un punto atacando cuanto te acercas, ahora irán por ti, te van a perseguir por cualquier terreno. Pero contra esto tendrás nuevas habilidades, como saltar y colgarte de las piedras; de este modo, no te será tan difícil esconderte... bueno, sí será complicado pero al menos tendrás una oportunidad de escapar.

La fecha para su lanzamiento la han colocado en primavera de 2013, pero como es costumbre sólo en Japón. No se han dado fechas para otros territorios, pero creemos que un juego de la talla de **Monster Hunter** no puede falta a la cita con el territorio americano, mucho menos después del éxito que ha sido la versión de Wii. Pronto te traeremos más detalles, porque debemos recordar que **Monster Hunter Tri G** aún sigue sin aparecer.

Monster Hunter está evolucionando en exclusiva para Nintendo 3DS.

© 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

La fiebre amarilla jamás se detendrá

Para que se te quite el mal sabor de boca en relación con la fecha de salida de **Monster Hunter**, te tenemos noticias interesantes respecto de **Pokémon Black 2** y **Pokémon White 2**. Resulta que después de mucho tiempo de espera ya se sabe cuándo estará a la venta para nuestro continente, esto será el 7 de octubre, así que ve preparando tus Pokéballs porque ese día comenzará un nuevo entrenamiento.

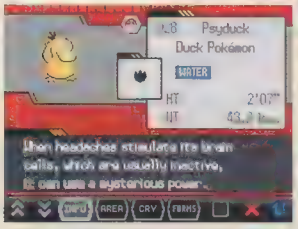
El juego, como ya te hemos informado, estará disponible para Nintendo DS, de modo que podrás jugarlo en cualquier portátil de la familia, incluso Nintendo 3DS. Además, si cuentas con esta última consola, podrás usar el Pokédex 3D Pro para conocer todo lo relacionado con las nuevas criaturas que aparecerán en tus recorridos. Debemos recordar que este Pokédex, a diferencia del primero que salió, tiene un costo pero bien vale la pena por la información.

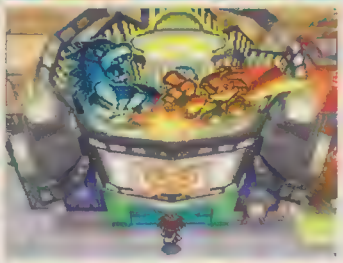
Ahora sí, todo está listo para la primera secuela de un juego de **Pokémon** en la historia, y parece que será memorable. Nintendo sabe que millones de fans lo esperan en el mundo, y no los va a decepcionar, el juego será un parteaguas en la serie y dejará las bases listas para lo que todos esperamos, la evolución y aparición en Nintendo 3DS de forma exclusiva.

En los videojuegos todo es posible

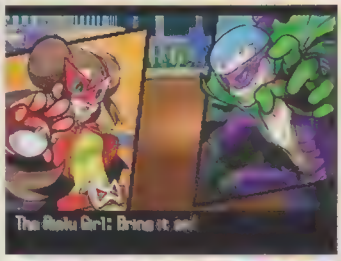
Uno de los títulos que más han dado de que hablar en los últimos días es **Poject X Zone**, para Nintendo 3DS, juego que hace realidad el sueño de muchos aficionados de ver juntos a personajes de Namco, Sega y Capcom juntos. No se trata de un juego de peleas como muchos podrían imaginar, sino de un RPG con elementos de acción y estrategia bastante innovador.

Puedes realizar combinaciones con los movimientos de cada participante para que luego un segundo personaje continúe la cadena y la remate. Es en verdad espectacular verlo trabajando; un *gameplay* sencillo pero efectivo en el que podemos ver en acción a héroes como **Ryu**, **Katzuya** o **Mega Man**, entre otros. Como siempre, la cuestión que está en discusión es su salida en América, no se ha hecho oficial, lo único que se sabe es que este mismo año aparecerá en Japón. El lado positivo es que todos los personajes con los que contará, que se rumora serán más de 300, pertenecen a series que han salido antes en nuestro continente, por lo que no se deben arreglar cuestiones legales antes para que aparezca. Crucemos los dedos.



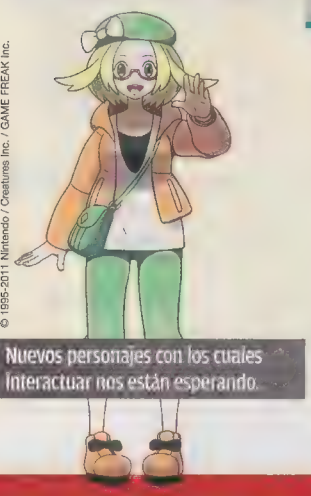


¿Quiénes serán los líderes de gimnasio en esta versión de **Pokémon**? Al parecer, una sorpresa está en camino.



Toda la familia de consolas DS pueden disfrutar de este juego. Un gran título disponible para todos los entrenadores del mundo, nadie se quedará fuera de la batalla.

© 1995-2011 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.



Nuevos personajes con los cuales interactuar nos están esperando.

© 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

Aprende de todos los entrenadores, sus técnicas son valiosas.

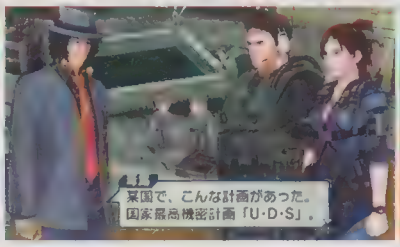
La historia de los ninjas no termina

Ya extrañábamos los juegos de **Naruto**, tenía un rato que no se anunciaba alguno. Por fortuna, Namco Bandai ya ha roto el silencio y ha mostrado las primeras imágenes de su proyecto para Nintendo 3DS, **Nauro Shippuden SD**, que estamos seguros será un gran éxito, no tanto por la fama de los personajes, sino por el estilo al que pertenecerán.

No verás a los personajes con su aspecto tradicional, sino en el famoso diseño SD; es decir, con un tamaño menor y una apariencia infantil, pero no por eso menos poderosos. Tendrán todos los movimientos y técnicas que se recuerden en la serie, al menos de los dos personajes que se han revelado, **Naruto** y **Rock Lee**, que al parecer en esta ocasión tendrán que trabajar en equipo para salvar a la aldea de la hoja.

Lo único malo de este juego es que no se ha revelado la fecha de lanzamiento o si saldrá de Japón, pero debido a la aceptación de sus obras anteriores no lo vemos difícil. Por ahora Namco Bandai no se ha pronunciado, ojalá pronto lo haga, sería una grata sorpresa para todos los seguidores de **Naruto**.

Seguramente tendremos otros personajes a elegir, pero de momento sólo se han confirmado a **Naruto** y a **Rock Lee**, ambos con sus técnicas tradicionales.



¿Se imaginaron alguna vez que estas compañías trabajarían juntas? Es un sueño hecho realidad para muchos jugadores.

Log@in

@tono_rodriguez

El conteo para el cierre de año comenzó desde el mes anterior, y con esto la llegada de juegos nuevos y de una consola recién anunciada en tamaño XL. ¡Estamos listos para recibir esta avalancha de títulos y noticias! ¿Y qué decir de lo que nos espera para noviembre o diciembre, cuando el Wii U llegue a nuestras casas?

Pokémon Black Version 2 y Pokémon White Version 2

Todos los fans de **Pokémon** ya se han de estar frotando las manos, pues los títulos que llegarán al Nintendo DS estarán disponibles en América a partir del 7 de octubre. Así es, Nintendo ha dado a conocer el día del lanzamiento.

Estos dos títulos podrán ser jugados en cualquier sistema DS, desde el primero que salió en aquel cierre de 2004 hasta el recién anunciado Nintendo 3DS XL. Por lo pronto, te presento las cajas que recientemente publicó Nintendo en su sitio de prensa, poco a poco fluirá la información y nosotros estaremos al tanto para hacértela llegar por medio de nuestros diferentes canales de comunicación.

Aquí puedes darle seguimiento también: http://www.pokemonblackwhite.com/

Los poseedores de cualquier modo 3DS podrán disfrutar del **Pokémon Dream Radar**, sistema que mandará los **Pokémon** directos a tu juego **White** o **Black**.

¡Te presentamos el nuevo Nintendo 3DS XL!

Todo era cuestión de tiempo. Ésta es la frase más recurrente que hemos dicho o escuchado a raíz de la noticia de un Nintendo 3DS en talla Extra Grande. Aquí la cuestión era saber el tiempo que Nintendo tardaría en hacerlo. Pues bien, ahora sabemos que la nueva versión del portátil 3D llegará este 19 de agosto. Los colores que estarán disponibles en nuestra región serán el azul y rojo.

En un principio pensamos que llegaría en blanco, ya que en el Nintendo Direct que se transmitió para el mercado japonés así se presentó. No lo será, nos hubiera gustado. De cualquier manera, el sistema es el que cuenta y no tanto el color. El interior de las dos versiones será color negro.

The Legend of Zelda disponible en la eShop

Bastantes propietarios de un Nintendo 3DS no aplicaron para el programa de Embajadores, todos ellos no pudieron descargar de manera gratuita los juegos que Nintendo ofreció. Ahora, meses después, la compañía libera los juegos para que todos puedan tenerlos, en este caso pagando por ellos. Una de esas joyas del programa está disponible, no se necesita más presentación que el solo hecho de ver el intro del juego.

Para los jugadores de [illegible] llega la oportunidad de [illegible] descargarlo.

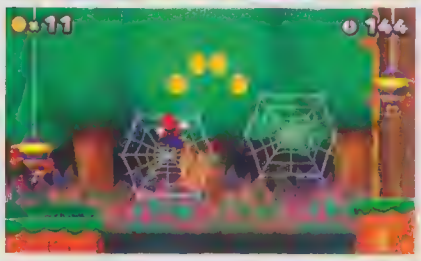
Sólo unos cuantos días para la llegada de New Super Mario Bros. 2

Ya comenté que el 19 de agosto llegará a América el Nintendo 3DS XL. Pero... ¿sabes?, no lo hará solo: la nueva aventura de **Mario** y **Luigi** también aparecerá en esta misma fecha. Ya me imagino la fiesta que se organizará en la tienda Nintendo World de la cuidad de Nueva York. Seguramente tendremos algunas fotos o videos del gran evento en próximas ediciones.

¿Cuántos *gamers* se decidirán por fin a comprar un Nintendo 3DS acompañado de este nuevo título? Bien dicen que hay juegos que venden consolas, éste sin lugar a dudas es uno de ellos, y si le sumamos que existirá una nueva consola XL que ofrecerá nuevas características (tamaño de pantallas), pues será el combo perfecto para aquellos que no han disfrutado de los videojuegos en 3D sin necesidad de lentes. Por cierto, al momento del cierre no se ha anunciado un paquete (*Bundle*) que incluya el *software* y *hardware* que menciono, vamos a esperar si hay noticias.

En nuestra edición anterior te presentamos los títulos que mostró Nintendo durante la pasada Electronic Entertainment Expo. Entre ellos, **New Super Mario Bros.**, segunda entrega de la serie en portátil. Ahora, **Mario** y compañía aparecen en el N3DS. Pero las cosas han cambiado del primer juego, ahora el oro es parte fundamental del desarrollo del mismo, las monedas no dejan de aparecer y **Mario** tiene que ir por ellas.

Para que no te quedes con la incógnita, te invito a que des una checada a la revisión que preparamos dentro del artículo de portada, ahí podrás enterarte de los pormenores que encierran a este nuevo título.



© 2012 Nintendo

NINTENDO SELECTS

NUEVOS

¡Los más deseados de Wii a un increíble precio!

También disponibles

Nintendo

Juegos vendidos por separado.

Game trademarks and copyrights are properties of their respective owners. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.

Wii
Wii
SUPER SMASH BROS. BRAWL
Wii
DONKEY KONG COUNTRY RETURNS
A UN PRECIO MÁS BAJO
Nintendo
Juegos vendidos por separado.
Game trademarks and copyrights are properties of their respective owners. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

TOP 10

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance

Square-Enix / Nintendo 3DS

© 2012 Square-Enix

Desde que estuvimos conscientes del Nintendo 3DS, uno de los juegos que más han esperado los fans es la siguiente entrega de **Kingdom Hearts**, y aunque pasaron varios meses para su estreno, te podemos decir con gusto que valió la pena la espera, pues tenemos en nuestras manos la que quizá pueda llamarse la mejor parte de esta saga. Ahora con nuevos personajes, y otros ya conocidos, enfrentarás aventuras épicas que aprovecharán tu Nintendo 3DS.

The Last Story

Mistwalker / Wii

El Wii aún tiene mucho que ofrecernos, para muestra de ello aquí te presentamos **The Last Story**, un apasionante juego que retoma el concepto de los clásicos títulos de rol para llevarlo a un mundo de dimensiones espectaculares. Lo más interesante es que estuvo bajo supervisión de Hironobu Sakaguchi, mente maestra detrás de los primeros títulos de **Final Fantasy**, lo cual respalda la calidad y, sobre todo, que se trata de una historia en la cual hasta el personaje más pequeño contará con argumentos necesarios para justificar su presencia. Sin duda, un juego que no debes perderte.

Xenoblade Chronicles

Monolith Soft / Wii

Uno de los juegos más aclamados de los últimos tiempos. **Xenoblade Chronicles** es una obra maestra del género RPG/Acción. Aquí conocerás a una serie de guerreros que pelearán por mantener la paz en sus naciones, pero para conseguirlo deberán luchar con todas sus fuerzas para acabar con la tiranía que recientemente los ha atormentado. Visualmente, es de lo mejor que puedes encontrar en Wii.

Kid Icarus: Uprising

Nintendo / Nintendo 3DS

Ya han pasado algunos meses desde el estreno de este título, y quizá muchos ya lo terminaron; no obstante, el reto sigue latente, pues cuenta con una sólida opción multijugador que te dará cientos de horas de acción. Además, podrás coleccionar y mejorar tus armas para competir con otros rivales.

LEGO Batman 2: DC Super Heroes

Warner Bros. Interactive / Wii

Ciudad Gótica vuelve a estar bajo los reflectores, pues **The Joker** ha regresado con nuevos planes para someter al murciélago, pero en esta ocasión no vendrá solo. La mente maestra de Metrópolis se ha unido al archienemigo de **Batman** para llevar el caos a la ciudad y lograr que más villanos se unan a su misión. Por supuesto, **Batman** también recibirá ayuda de otros personajes de DC, por lo que esta entrega de LEGO promete ser toda una maravilla.

© 2012 Warner Bros. Interactive

Theatrhythm Final Fantasy

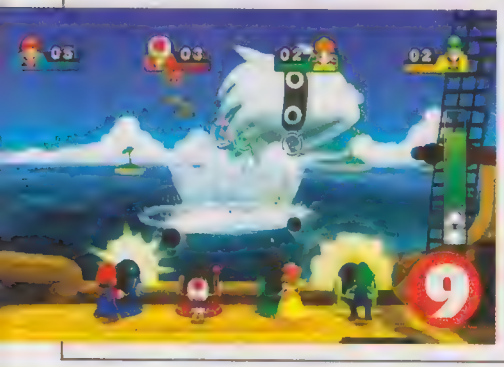
Square-Enix / Nintendo 3DS

La serie **Final Fantasy** tiene múltiples aspectos que la han hecho acreedora de cientos de reconocimientos, y uno de ellos es su música. Por ello, para el Nintendo 3DS Square-Enix decidió diseñar un título de ritmos musicales basado en esta popular franquicia. Mientras las canciones suenen de fondo, deberás realizar ciertas secuencias en la pantalla táctil para conquistar cada nivel o derrotar a alguno de los múltiples enemigos que encontrarás a tu paso. ¡Un juego que no puede faltar en tu colección!

Mario Party 9

Nintendo / Wii

Se nota que Nintendo tomó en cuenta los comentarios de los fans, pues esta novena entrega de **Mario Party** supera por mucho lo que vimos en la octava. Ahora, los minijuegos son más dinámicos, variados y, sobre todo, entretenidos, ya sea en la modalidad individual o cuando reúnes a tus amigos para el modo multijugador. Como siempre, tendrás a varios personajes del Mushroom Kingdom para seleccionar, y ahora recorrerán juntos el tablero sobre un vehículo para darle más agilidad al momento de tirar los dados. **Mario Party 9** es un infaltable para tus reuniones o fiestas con tus amigos.



Mario Tennis Open

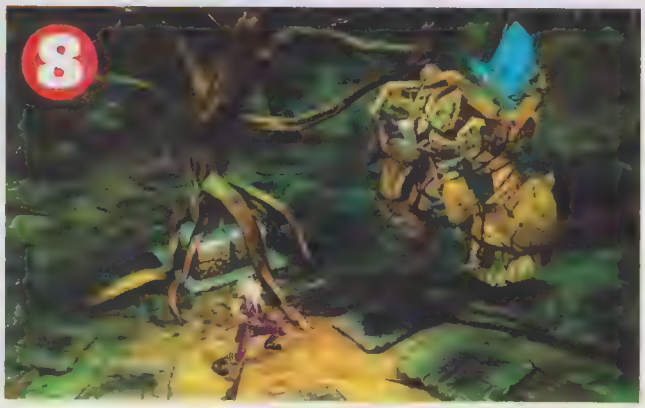
Nintendo / Nintendo 3DS

Si quieres un título que te ofrezca un sinfín de horas de juego y entretenimiento, **Mario Tennis Open** es tu opción. Los personajes más populares del Reino Hongo estarán reunidos en esta divertida secuela, que agrega nuevos deportistas y, claro, opciones más creativas de juego, como la que puedes ver en la foto.

Heroes of Ruin

Square-Enix / Nintendo 3DS

Visualmente, **Heroes of Ruin** es uno de los juegos más artísticos para el Nintendo 3DS, además nos pondrá en la zona de batalla a lo largo de una cruzada por devolver la paz a todos los reinos cercanos. Para lograrlo, debes reunir un equipo y conquistar los retos que surjan. ¡Es una gran oportunidad para los fans de los RPG!



Pikmin 2

Nintendo / WII

Desde hace bastante tiempo se había comentado que este título llegaría a Wii como parte de New Play Control, pero no fue sino hasta hace pocas semanas que lo logró. **Pikmin 2** es una brillante historia que nos pone en el centro de la acción al controlar a una serie de pequeñas criaturas que deben unir sus fuerzas para sobrepasar todo tipo de retos que encuentren.

THEATRHYTHM FINAL FANTASY

El poder de la música no tiene límites, nos puede llevar a vivir grandes aventuras, pasar penas y, también, varias fantasías.

Uno de los juegos que más llamaron la atención en los últimos meses por parte de Square Enix fue **Theatrhythm Final Fantasy**, basado en la popular franquicia RPG, pero que incursionaba en el estilo de ritmos que ya hemos visto antes en títulos como **Feel the Magic** o **Elite Beat Agent**, dando como resultado un juego que no puedes perderte para tu Nintendo 3DS.

El Chocobo, emblema de la serie, no podía quedar fuera.

No dejes de pelear nunca

Sin música y sin videojuegos, la vida sería un error

Desde la primera vez que tocamos un control de videojuego, un elemento que nos atrapó y muchas veces permaneció en nuestra mente por días enteros era la música, ese toque mágico que nos permite viajar a mundos increíbles gracias a sus diversas notas. Es más, les apostamos que varios de ustedes tienen canciones y temas de sus videojuegos favoritos en sus reproductores portátiles.

Resulta imposible imaginar un videojuego sin este elemento, cada melodía nos lleva a un momento especial de nuestra vida... Es por eso que Square Enix ha decidido recopilar melodías y canciones de cada **Final Fantasy** para revivirlas en este sensacional juego de ritmos que, como es costumbre en la compañía, intenta ir más allá que sólo seguir patrones de comandos.

Tidus y Yuna, una gran pareja de **Final Fantasy X**, juego que nos recordaba mucho a la historia de **Squall** y **Rinoa**.

JUGADORES 1

Compañía: **Square Enix** / Desarrollador: **Square Enix** / Categoría: **Ritmos**

GAMEPLAY · GRÁFICOS · SONIDO · DIFICULTAD · REPLAY VALUE

RANKING EN ◇ **8.5**

Siente el ritmo dentro de ti

Para poder completar cada nivel debes seguir el ritmo de las melodías en pantalla con ayuda de los botones y la pantalla táctil. Realmente, es muy divertido, ya que dependiendo de tus logros podrás ver escenas completas de cada una de las entregas de la saga, comenzando con los gráficos en 8-bits del NES, por ejemplo, lo que nos permite darnos una buena idea de cómo ha evolucionado la industria.

Puedes elegir personajes para vivir cada escena, no necesariamente deben de ser los que corresponden al juego en cuestión. Todo depende de ti y tu estilo, así que prepárate para ver de regreso a **Squall**, **Tifa**, **Sephirot** y **Yuna**, entre otros que marcaron nuestras vidas con sus increíbles historias.

No todo serán bellos paisajes o cinemas, en ciertos momentos aparecerán algunos enemigos que pueden terminar con tu misión. Para eliminarlos, todo tu equipo debe atacar de forma ordenada, y para lograrlo, debes encadenar cada instrucción que recibas en pantalla, de este modo los golpes no se detendrán y su HP se irá al suelo rápidamente, para estos momentos te recomendamos mantenerte atento sobre todo a tu personaje principal.

¿Sabías que...?

- Desde febrero vio la luz en Japón, y de forma inmediata llegó a los primeros lugares de venta de *software* de aquel país, lo que habla no sólo del cariño a los personajes, sino también de la calidad del título.
- **Final Fantasy VII** y **VIII** son los más populares de los últimos años, tan es así que durante años los fans han pedido *remakes* de estas joyas, pero Square Enix no lo ha decidido, esperamos que lo haga pronto.
- El último juego de la serie principal que apareció para consolas de Nintendo sin ser un *remake* fue **Final Fantasy VI** en el Super Nintendo.

El principal compositor de la serie **Final Fantasy** ha sido el genio Nobuo Uematsu, quien nos ha hecho reír y llorar con sus diferentes arreglos, además de participar en otros juegos RPG como **Chrono Trigger, Chrono Cross** e inclusive **The Last Story** para Wii, obras que por ningún motivo debes perderte si eres seguidor del género.

El sistema de juego es realmente adictivo, pasarás horas jugando y demostrando tu talento en cada melodía, muchas veces sólo por escucharlas.

Uno de los temas que cautivaron a todo videojugador que lo escuchó es **Eyes On Me**, de **Final Fantasy VIII**, que en voz de la bella Faye Wong logró uno de los momentos más emotivos en la historia de la franquicia. Si no la has escuchado, no te preocupes, sólo entra a YouTube y conócela, te encantará.

Elige tu camino en la fantasía

No importa si decides vivir el pequeño modo de aventura creando a tu *party* o si prefieres hacerlo en modo individual, conocerás la historia de 13 juegos en varios cinemas originales de cada obra, lo que demuestra el gran poder de la consola. Sobra decir que en cuanto a la calidad sonora no se tiene ninguna queja, es soberbia.

Si bien todos esperábamos un remake o un título exclusivo para la consola, lo cierto es que esta oferta de Square Enix nos parece sensacional, muy divertida y adictiva. Se vuelve un juego que todo fan de la serie debe tener, así de sencillo, cada tema es un deleite para los oídos y un espectáculo visual, todo acompañado de un *gameplay* perfecto.

El Nintendo 3DS sigue demostrando que su catálogo no sólo tiene nombres de franquicias famosas, sino también que las ha ayudado a renovarse, como es el caso de esta serie, que ahora incursiona en el género de ritmos, y lo hace por la puerta grande.

RANKINGS

Master:
Una buena canción nos puede alegrar el día e, incluso, cambiar la vida; eso es una verdad innegable, razón suficiente para todos los que hemos sufrido y gozado con la historia de cada **Final Fantasy**. Todos tienen elementos que los vuelven únicos, recuerdos que se quedan con nosotros por siempre, mismos que ahora podremos revivir con algunos cinemas que a más de uno nos harán llorar de nostalgia. Mención aparte merece la escena de **Final Fantasy VIII** donde Rinoa y **Squall** bailan **Waltz of the Moon**, puedo apostar que no soy el único que en ese instante se enamoró de la bella **Rinoa Heartilly**, ¿verdad, Crow? Pero bueno, para finalizar, sólo disfruten de esta maravilla.

Crow:
Tal como lo dice Master, la serie **Final Fantasy** es excelente en múltiples sentidos. Y ahora, para Nintendo 3DS, Square nos presenta otra forma de deleitarnos los sentidos con la música que nos ha hecho vivir intensamente cada uno de los momentos de los juegos, desde los temas más clásicos hasta los que marcaron época por su calidad, como los Waltz. Podrías pensar que al tratarse de un juego de ritmos llegaría a ser tedioso, pero lo bueno es que incluyeron detalles de acción que vuelven aún más interactiva la experiencia de juego, por lo que no dudo en recomendárselos, sean o no fans de Final Fantasy. Obras como esta por lo regular no las vemos tan seguido, aprovechen.

Panteón:
Si eres fan de esta legendaria serie, simplemente no puedes dejar de conocerlo, pues lejos de ser "un juego más" para sacar dinero y sobreexplotar la franquicia, creo que se trata de una buena opción que más que nada quiere complacer a los seguidores de **Final Fantasy** haciéndolos recordar algunos de los momentos más emotivos que disfrutamos en la saga mediante las piezas de su magnífica música. No te vayas con la finta de que es una versión más; dale un vistazo y verás que se trata de uno de ésos juegos que simplemente no te pueden faltar. Lo recomiendo mucho, seas o no, fan de **Final Fantasy**.

Más de 30 títulos están en camino

Desde antes de la E3, Ubisoft dio grandes notas respecto de lo que será **Rayman Legends** para Wii U, sin duda uno de los títulos que más saca provecho del *GamePad* a través de la función táctil, incluso con las figuras que pretenden utilizar la Realidad Aumentada.

Assassin's Creed III · Aliens: Colonial Marines · Avengers: Battle for Earth · Batman: Arkham City Armored Edition · Darksiders II · Game & Wario · LEGO Batman 2: DC Super Heroes · Luigi's Mansion: Dark Moon · Mass Effect 3 · Ninja Gaiden 3 · New Super Mario Bros. 2 · New Super Mario Bros. U · Nintendo Land · Paper Mario: Sticker Star · Pikmin 3 · Project P100 · Rabbids Land · Rayman Legends · Scribblenauts Unlimited · TANK! TANK! TANK! · Transformers Prime · TEKKEN Tag Tournament 2 · Trine 2: Director's Cut · Wii Fit U · ZombiU

El grandioso porvenir de Nintendo

Muchos podrán pensar que fueron pocos los títulos que se presentaron en la pasada Electronic Entertainment Expo para las consolas de Nintendo; sin embargo, es notable que la calidad fue más importante que la cantidad. Es decir, vimos sensacionales títulos que sacan ventaja de las plataformas portátil y casera y cómo los licenciatarios están interesándose cada vez más en el potencial que ofrecerá Nintendo para los próximos años. De inicio, llegarán títulos notables que darán cabida a jugadores de todos los tipos y estilos, desde quienes buscan sólo un rato de diversión hasta aquellos que demandan calidad, complejidad, reto e innovación. De los más destacables está **Rayman Legends**, así como **ZombiU**, **Batman Arkham City** y **Pikmin 3**, pero falta ver qué proponen las demás compañías, como Capcom, Activision, SEGA, Konami, Atlus y muchas otras más, que hasta el momento se han mantenido herméticas sobre sus proyectos. Sin embargo, no dudamos que tengan varios ases bajo la manga, pues sin duda Wii U será una de las plataformas de mayor demanda. Además, ofrecerá una genial integración social (Miiverse) para que te sumes al universo de Nintendo.

© 2012 Nintendo

Luigi's Mansion: Dark Moon

Nintendo 3DS

Fue larga la espera y surgieron un sinfín de rumores sobre la secuela de **Luigi's Mansion**... afortunadamente, ya estamos a punto de tener la nueva aventura en nuestras manos. Esta historia se originó en Nintendo GameCube, marcando la primera ocasión en que el plomero de overol verde participaba como estelar y, curiosamente, el mayor de los objetivos era rescatar a su hermano **Mario** de las garras de **Bowser**. El juego tuvo gran aceptación en general, tanto por los pequeños como por los más experimentados, quienes veían en esta aventura, una forma creativa de utilizar los controles, así como de experimentar una temática que se salía de lo convencional. Por tal motivo, las peticiones para la secuela no se hicieron esperar, pero tuvieron que pasar 11 años para que **Luigi** se decidiera a adentrarse en nuevas mansiones misteriosas, lúgubres y, claro, infestadas de espectros.

Curiosamente, **Luigi's Mansion: Dark Moon** no llegó a consola casera, sino que se fue directo al Nintendo 3DS para aprovechar las cualidades de profundidad de imagen de este pequeño pero poderoso sistema tridimensional, lo cual fue un acierto para Nintendo, aunque no nos desagradaría en absoluto que también planearan algo para Wii U, pues con el *GamePad* se podrían obtener excelentes resultados para la investigación espectral, ¿no crees?

Visualmente, destaca de entre muchos otros títulos de Nintendo 3DS por el buen manejo de fuentes de luz, sombras y efecto tridimensional.

Para capturar a los fantasmas, ahora necesitarás activar la nueva función de estrobo (para aturdirlos) y, posteriormente, atacarlos con tu aspiradora.

© 2012 Nintendo

Nuevas mansiones, mayores sorpresas

Ahora son múltiples mansiones disponibles para investigar, ofreciendo acertijos que requerirán de toda tu atención, además de aprovechar las cualidades físicas del N3DS. Pero, claro, lo mejor de todo es que también los enemigos se han aumentado, ya encontrarás más variedad y, con ello, reto, que te hará más intensa la aventura. Como antes, tu arma secreta será la poderosa aspiradora Poltergust 5000, capaz de absorber a los fantasmas y diversos tesoros (todo parecido con **The Ghostbusters** es mera coincidencia) y, claro, la lámpara para apuntar a los espectros y aturdirlos con luz.

Cada que despejes alguna área conseguirás nuevas llaves que te darán acceso a otros territorios. Revisa hasta el más pequeño rincón, para descubrir los secretos. En cuanto a la historia, todo indica que la **Dark Moon** se quebró en múltiples fragmentos, por lo que **Luigi** debe buscarlos. Lo que dará el valor importante a **Luigi's Mansion: Dark Moon** es el *gampelay* y lo bien realizado de los efectos audiovisuales, colocándose como uno de los mejores títulos para el Nintendo 3DS desde su lanzamiento.

New Super Mario Bros. 2

De regreso al Mushroom Kingdom

Luego de seis años Nintendo retoma el concepto original de **New Super Mario Bros.**, sólo que en esta ocasión no será en NDS, sino que se llevará directamente al Nintendo 3DS. El juego estará disponible a partir del 19 de agosto de forma física y, de hecho, también será uno de los primeros títulos grandes en estar disponible en la eShop. Como detalle adicional, se ha comentado que el precio será prácticamente el mismo en su versión física o descargable, pero será mejor esperar a su lanzamiento para descubrir todos los detalles de forma oficial.

Aquí estarás ante una entrega diseñada en *sidescroll*, como ocurrió en los primeros títulos del plomero, pero los escenarios y diseños de personaje serán ambientados a las características actuales para ofrecerte calidad en imagen, así como mundos que ahora sí, prácticamente, salten de la pantalla. Dentro de sus características principales vemos el regreso de ambos personajes clásicos (**Mario** y **Luigi**) al campo de acción dentro de los límites del reino, valiéndose de sus movimientos para sobrepasar los obstáculos o enemigos como **Goombas**, **Koopas** y demás criaturas, por supuesto que **Bowser** no podía quedar fuera de la historia, de hecho, todo inicia porque el rey de los **Koopa** secuestra a la princesa **Peach**.

Mario y **Luigi**, además de ir en busca de la princesa, tendrán un nuevo desafío, mismo que dará básicamente la temática al juego, cambiando un tanto el *gameplay*. En esta ocasión coleccionar monedas se convertirá en el objetivo principal de la aventura. En cada nivel encontrarás varias monedas doradas que deberás reunir, algunas estarán a la vista y otras no. De igual forma, notarás que ahora ciertos enemigos aparecerán en color dorado, éstos te dejarán un rastro de monedas, así que síguelos por todo el escenario. También los tradicionales tubos transportadores estarán en esta aventura, pero ahora algunos serán dorados y te conducirán a un nivel de *bonus* donde podrás obtener bastantes recompensas.

Ciertas monedas estarán flotando como ocurría en **Super Mario Bros. 3**, y para nuestra sorpresa el traje de mapache tal cual lo vimos y utilizamos en dicho título está de vuelta; no habrá rincón por elevado que esté que se escape a tus manos. Asimismo, la flor de fuego cambia su estrategia, antes te permitía lanzar bolas de fuego para aniquilar a tus enemigos; en esta ocasión, te dará el poder de transformar casi cualquier elemento del juego en monedas doradas. Como dato interesante te comentamos que a través de la conexión local podrás participar en modo cooperativo, convirtiendo cada nivel en una épica hazaña. Ahora bien, la función *StreetPass* se encontrará disponible para transmitir los retos que grabes en la modalidad Coin Rush, en la cual deberás juntar tantas monedas como te sea posible a lo largo de tres niveles.

Mario volará por los escenarios tal como lo hiciera años atrás en el Nintendo Entertainment System. Sólo que ahora irá en busca de las monedas doradas.

© 2012 Nintendo

No sólo encontrarás reto al pasar cada nivel, sino también al momento de juntar las monedas doradas. Cada nivel tendrá lugares secretos en donde las hallarás, así que busca por todos los rincones, dentro de los tubos o en los tradicionales bloques de ladrillo.

New Super Mario Bros. U

Si pensabas que cuatro jugadores simultáneos eran suficientes para pasar un buen rato de acción, espera a que entre uno más para interactuar con el *GamePad*.

El primer juego de **Mario** en Alta Definición

Las versiones de **New Super Mario Bros.** de consola casera difieren un poco de las de los portátiles, ambas son muy buenas en su categoría. Pero si lo que buscas es acción competitiva con más de dos jugadores, ten por seguro que la próxima versión de Wii U será tu opción ideal. La primera entrega llegó a Wii en 2009 y ahora en la secuela encontraremos las mismas bases del juego, pero con actualizaciones, que lo harán ver sorprendente. Se trata de un videojuego con acción en *sidescroll*, en donde podrás seleccionar a algún personaje (**Mario**, **Luigi**, **Toad**) del Mushroom Kingdom o llevar a tu **Mii** a la aventura. En cuanto a la calidad de imagen, es simplemente superior, por primera ocasión apreciarás los escenarios del reino en Alta Definición, notarás cómo los arbustos y colinas se mostrarán a cada paso que des luciendo hasta en el último pixel.

Cuatro jugadores podrán conectarse a este frenesí de diversión, evadiendo obstáculos para conseguir la mayor cantidad de monedas. Se trata de un título competitivo que te dará cientos de horas individualmente o con tus amigos. Ahora encontrarás nuevos elementos de juego, como por ejemplo el traje de ardilla, que le otorgará unas pequeñas alas a tu personaje, con lo cual podrá planear para alcanzar nuevos sitios. Si lo prefieres, utiliza a **Yoshi**, quien inflará su estómago para servite como globo para flotar un poco; por supuesto, la habilidad de dicho personaje cambiará dependiendo de su color, otras de sus poderes podrían ser iluminar sitios oscuros o arrojar burbujas para acabar con los enemigos.

Podrás jugar libremente con las características de este control, incluso transmitir la imagen de la televisión a tu pantalla táctil, pero también tendrá una función interesante donde un jugador extra entrará en el juego en modo Boost, creando plataformas para ayudar a los demás participantes a llegar a sitios complicados o salvarlos de alguna trampa. Sería un quinto participante que no estará directamente en la competencia, pero sí será de gran apoyo para los jugadores; a través del modo Boost se permite que la acción se vuelva cooperativa en lugar de sólo competitiva. Incluso al tocar sobre la pantalla manipulas a los enemigos u objetos que se muestran en pantalla.

Por último, la opción de Miiverse estará disponible para que te adentres en un mundo virtual cohabitado por todos los fans de Nintendo que tengan Wii U y una conexión a Internet. Allí podrás compartir todos tus comentarios, estrategias o pedir información si tienes dudas de algún nivel en específico o general. No cabe duda de esta nueva red social implementada por Nintendo. Se ha comentado que **New Super Mario Bros. U** será uno de los primeros títulos en aparecer junto con el lanzamiento de la consola, por lo que hay que estar pendientes pues será una experiencia sin igual.

kidicarus.nintendo.com/uprising/es

SOLO PARA NINTENDO 3DS™

Usar Controles Parentales para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 o menos.
*Se requiere conexión de internet inalámbrica de banda ancha para las características en línea. Para más detalles visita support.nintendo.com
© 2012 Nintendo. © 2012 Sora Ltd. Kid Icarus and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.

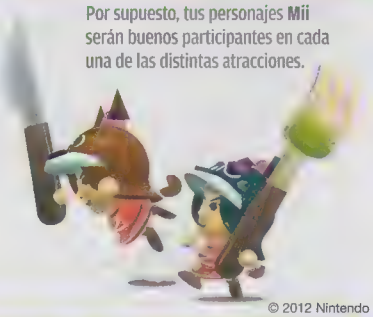
Nintendo Land

Un nuevo mundo de diversión cobrará vida en Wii U

Nintendo siempre trata de proponer una forma diferente de incorporarte a los videojuegos, en esta ocasión lo harán a través de una entretenida zona temática llamada **Nintendo Land**. Se podría decir que es como visitar un parque de diversiones basado en las franquicias más emblemáticas de la compañía japonesa. Aquí encontraremos 12 diferentes atracciones que resaltarán los detalles más clásicos de títulos de primer nivel como **The Legend of Zelda**, **Animal Crossing** o **Donkey Kong,** por mencionar algunos. Lo interesante es que en cada zona o atracción tendrás experiencias de juego únicas que serán magnificadas a través del Wii U *GamePad* y, claro, utilizando también otros tipos de controles para que más jugadores se unan a la fiesta.

Hasta cinco participantes estarán reunidos en este carnaval de emociones: cuatro serán los principales jugadores, mientras que un quinto (si la atracción lo permite) tomará el Wii U *GamePad* para complementar la experiencia de juego. Dependiendo de la atracción, podrás completar los objetivos de forma individual o en contra de los demás jugadores, incluso, como ocurre en **Mario Party**, habrá momentos en los que la temática del juego te permita integrarte en modo competitivo contra otro jugador o hacer equipos para volver la acción cooperativa. Este título fue presentado por primera ocasión dentro de la conferencia oficial de Nintendo, previa a la Electronic Entertainment Expo, y desde entonces se han dado nuevos datos que auguran un buen resultado para esta peculiar experiencia de juego.

Nintendo Land es la nueva propuesta que integrará muchas de las franquicias más populares de Nintendo, atrayendo a los jugadores a un parque de diversiones temático virtual con posibilidad de soportar hasta cinco jugadores de manera simultánea.



Por supuesto, tus personajes **Mii** serán buenos participantes en cada una de las distintas atracciones.

© 2012 Nintendo

La versión que mostraron es aún preliminar, hay que esperar a nuevos anuncios para conocer qué tanto ha variado y cuáles son las atracciones que se van sumando a las ya conocidas. ¿Qué otras franquicias te gustaría ver en un juego como éste?

Como mencionamos antes, son 12 atracciones en total las que conforman este parque temático. Una de éstas es **Donkey Kong's Crash Course**, aquí te valdrás del control de movimiento del Wii U *GamePad*, al moverlo de izquierda a derecha o de arriba a abajo para guiar un carro a través de una serie de obstáculos que inmediatamente te harán recordar los emocionantes momentos que probablemente viviste en la Arcadia original de **Donkey Kong**. A diferencia de otros, este curso está diseñado para un solo participante; sin embargo, tus amigos actuarán como espectadores para darte consejos útiles al conquistar cada reto.

En **Luigi's Ghost Mansion** participarán cuatro jugadores usando Wiimote y uno más con *GamePad*, este último como un fantasma que no podrán ver los demás en la TV. Este espectro tratará de capturar a los jugadores, quienes estarán equipados con sus linterna, así que quien use el *GamePad* debe inspeccionar cada rincón y mantenerse en las sombras para intentar sorprenderlos. Usando las linternas, los cuatro aventureros unirán fuerzas, y si alguno cae en la batalla, podrán revivirlo antes de que el fantasma lo atrape. Si el espectro captura a los cuatro antes de que revivan, él ganará, así que no dejes que esto ocurra.

Paper Mario Sticker Star

Historia de papel en tercera dimensión

Son varios los títulos de **Mario** que están por salir en los próximos meses, lo cual indica que el gusto por este personaje del Mushroom Kingdom va en aumento. En particular, nos parece agradable que Nintendo le esté dando más participación al bigotón, pues en otros años no habíamos visto tanta acción en un lapso tan corto de tiempo. Así que vayámonos preparando porque para finales de año estaremos ante la nueva aventura de **Mario** en papel, sólo que ahora los escenarios principales estarán dentro de un entorno tridimensional que hará de esta aventura una entrega sin igual.

Paper Mario se podría considerar como una de las vertientes que se originaron luego del éxito de **Super Mario RPG: The Legend of the Seven Star**, el cual, por cierto, fue desarrollado por la compañía Square-Soft y, por desgracia, nunca tuvo una secuela. Sin embargo, la gente de Nintendo continuó con la idea de mostrar un aspecto diferente de las aventuras del plomero y compañía, por lo que surgieron historias como **Mario & Luigi** (básicamente en los sistemas portátiles) y **Paper Mario**, este último apareció por primera ocasión en el Nintendo 64 y, desde entonces, en cada una de las consolas caseras subsecuentes. No obstante, ahora la compañía de Tokio decidió transportar la magia del papel al portátil de actual generación, para así aprovechar el potencial gráfico y las cualidades de movimiento que sólo nos puede ofrecer el Nintendo 3DS.

Visualmente, nos gustó cómo mezclaron el efecto tridimensional con el concepto de papel. Sin duda, es un acierto que Nintendo haya pensado en el 3DS.

© 2012 Nintendo

Así como la temática de **New Super Mario Bros. 2** para Nintendo 3DS cambió a coleccionar monedas doradas, para **Paper Mario** el asunto girará un tanto en los *stickers*, de allí su subtítulo **Sticker Star**.

La historia nos describe que, justo en el día en que se celebra el Sticker Fest, **Bowser** decide jugarles una broma (para dejar un rato tranquila a la princesa Peach, que acababa de secuestrar en **NSMB2**): esparce seis *stickers* reales por todo el pueblo. Así que el héroe del reino se pondrá los guantes, gorra y overol para adentrarse en otro reto en un mundo de papel. Para recuperar los misteriosos y mágicos *stickers*, el bigotón emprenderá el viaje junto con **Kersti** (una carismática hada *sticker)* a múltiples escenarios, como desiertos, bosques, montañas nevadas y volcanes.

Pero no creas que los *stickers* sólo serán íconos trofeo que coleccionarás por tus logros, sino que también tendrán un rol importante dentro del juego al convertirse incluso en tu arsenal de ítems que podrás utilizar en las batallas en contra de pequeños o grandes enemigos. Además, podrán ser utilizados para descubrir sitios secretos de cada escenario. Para conseguir más de estos elementos, simplemente explora el entorno, cómpralos en las tiendas de cada pueblo o crea los tuyos y almacénalos en tu cuaderno para utilizarlos más adelante.

Pikmin 3

Wii U

Olimar y compañía vuelven por más aventuras

Muchos esperábamos una nueva entrega de **Pikmin** para Wii, pero pasó el tiempo y todos los rumores que aparecían sobre la nueva secuela se iban desvaneciendo. De hecho, lo que sí llegó es un *remake* de **Pikmin 2** bajo el concepto New Play Control, con lo cual tenías la última edición que apareció en Nintendo GameCube, pero con la cualidad de controlar a cada uno de los personajes con el *Wiimote*, logrando un mejor desempeño en el *gameplay*. No obstante, en recientes fechas el mismo Shigeru Miyamoto soltó la bomba y anunció oficialmente que ya estaría trabajando en la tercera entrega, pero que llegaría directamente a Wii U para aprovechar el potencial tecnológico de la próxima consola casera de Nintendo y, claro está, de su novedoso Wii U *GamePad*.

Pikmin 3 no es una actualización de los títulos anteriores, se trata de una historia completamente nueva que integra elementos que harán de la experiencia de juego algo sorprendente. Es un juego reimaginado para usarse en Wii U desde cero y que retoma los mejores fundamentos de sus antecesores, como la estrategia de combate y el elegir el tipo o color de **Pikmin** que se ajuste a las necesidades del reto.

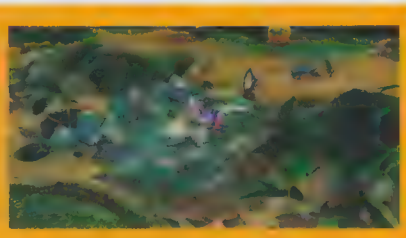
Aquí descubrirás un mundo realmente extenso y creado bajo el mejor aspecto visual que hemos visto hasta ahora en un videojuego de Nintendo, encontrando múltiples criaturas que tratarán de detener el avance de tus pequeños héroes. De inicio, encontrarás una sensación cómoda y ajustable en el control, pues no se limita al uso del *GamePad*, sino que también puedes recurrir al *Wiimote* y *Nunchuk*. Aunque usar el control táctil tiene sus beneficios, pues a través de éste tendrás controles más intuitivos y dinámicos que hacen posible apuntar a los objetos directamente, así como comandar a las legiones de pequeños pero valientes guerreros de colores con simples movimientos de tus dedos sobre la pantalla táctil.

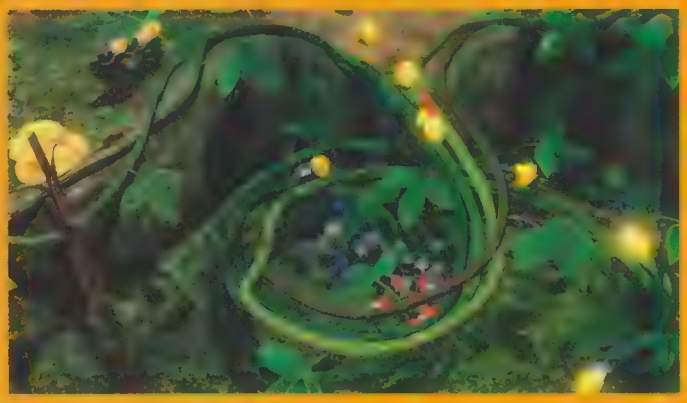
Incluso, la pantalla táctil funcionará como un mapa y, a su vez, como radar para seguir los movimientos de los **Pikmin** en tiempo real. De esta forma, tendrás mejor desempeño de tus acciones, así como control de tus unidades dispersas, eligiendo por sectores o totales, y claro, moverte de un lado a otro al instante, tal como hemos visto en otros títulos de estrategia, sólo que aquí tendrás más opciones de visión y agilidad al momento de organizar tus comandos.

Otra de las funciones importantes se desarrollará durante las repeticiones que observarás al final de cada escenario, allí podrás revisar tus resultados utilizando tanto el *GamePad* como el televisor para adelantar, retroceder o pausar mientras se carga la siguiente misión. Para que te des una idea, sería como las acciones de control de cámaras luego de que anotas un gol en **FIFA**. Con esto, podrás analizar tus acciones y generar nuevas estrategias.

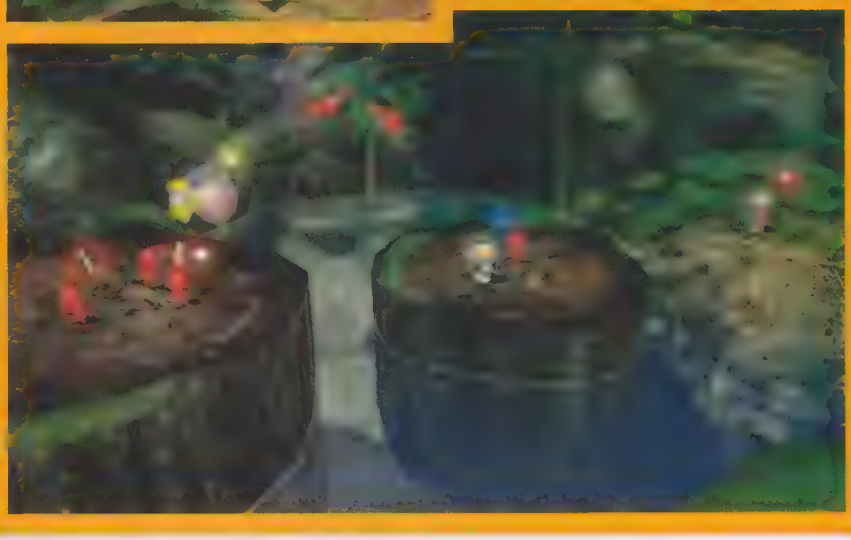
No sólo se trata de pelear o vencer los retos del bosque, sino también ir en busca de tesoros, así que necesitarás implementar bien los recursos que tengas disponibles.

© 2012 Nintendo





Adicional a los cinco tipos originales de **Pikmin** que ya conoces de los juegos anteriores, en **Pikmin 3** aparecerán los personajes de piedra, bastante útiles al momento de enfrentarte a retos que requieran fuerza y poder.



Game & Wario

Wii U

El némesis de **Mario** regresa por más acción

Wario, uno de los personajes más irreverentes de Nintendo, sigue en pie de lucha para ver si en algún momento, se le hace volverse millonario y salir en la revista Forbes... así que nuevamente nos trae una serie de sus comerciales aventuras que, por si fuera poco, ahora se podrán disfrutar en completa Alta Definición, para que no pierdas detalle de lo simple pero armonioso de los escenarios.

Game & Wario es una alusión a la tradicional serie **Game & Watch**, sólo que ahora toda la temática gira en los divertidos retos de **Wario**; por supuesto, una de las cualidades de mayor relevancia será la posibilidad de utilizar el Wii U *GamePad* como una extensión del videojuego, logrando que la interacción en ambas pantallas se vuelva espectacular.

Para que te des una idea, es como utilizar la pantalla táctil del Nintendo 3DS pero con las ventajas de que en esta ocasión tendrás más opciones de juego y control. Por ejemplo, hay un juego de arquería en donde verás los objetivos en tu televisor, mientras que en el *GamePad* tendrás una ballesta, en la cual deberás tirar de la flecha para dispararla, y claro, también afecta el giroscopio, a través de éste darás dirección a tu disparo.

También tendrás la oportunidad de volverte un experto de la fotografía al adentrarte en otro de los retos de **Game & Wario**.

Wii Fit U

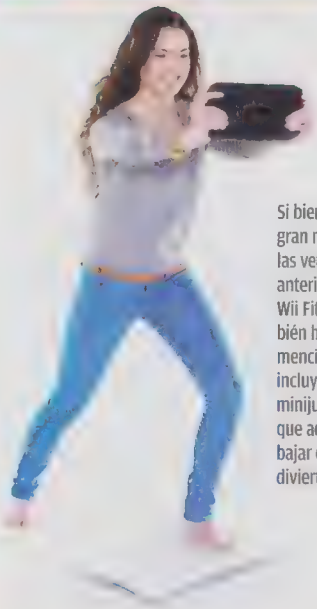
Wii U

Ponte en forma en cualquier lugar

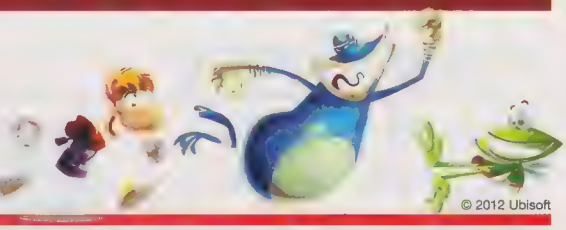
Uno de los más grandes éxitos de Wii fue **Wii Fit**, una manera divertida de ejercitarte que ahora se repetirá en Wii U, sacando provecho de las ventajas del control. Antes de que pienses comprar un paquete especial con *Balance Board*, te decimos que podrás usar la misma que tienes en tu Wii, así que no hay ninguna necesidad, sólo requerirás del título.

Gracias a las características especiales del *GamePad*, podrás ver en cualquier momento tus datos, ilustrados con tu Mii, todas las calorías que has quemado y las actividades donde lo conseguiste, siempre haciendo uso de la *Balance Board*. Lo interesante está en que en algún momento alguien de tu familia ocupará tu pantalla, o si simplemente quieres algo de privacidad, puedes seguir jugando usando sólo tu *GamePad* como monitor.

No es un juego que nos vuelva locos de felicidad, pero sí es una gran oferta que pone en claro cómo Nintendo nunca dejará el olvido a la familia; ofrece opciones para todo tipo de jugadores, como lo es **Wii Fit U**. No tiene fecha de salida, pero no creemos que tarde demasiado luego de la aparición de la plataforma. Quizá, incluso, sea de los títulos que se ofertarán cuando la consola llegue a las tiendas.



Si bien es una gran mejora de las versiones anteriores de Wii Fit, también hay que mencionar que incluye más minijuegos para que además de bajar calorías te diviertas.



© 2012 Ubisoft

Assassin's Creed III

Ubisoft / Wii U

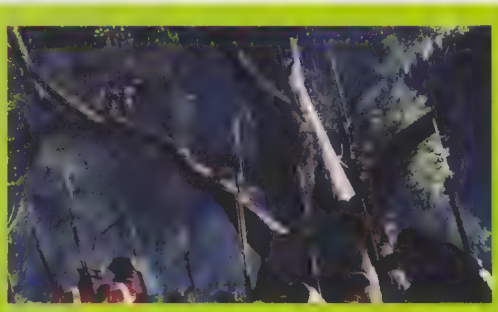
Un nuevo escenario, un nuevo héroe

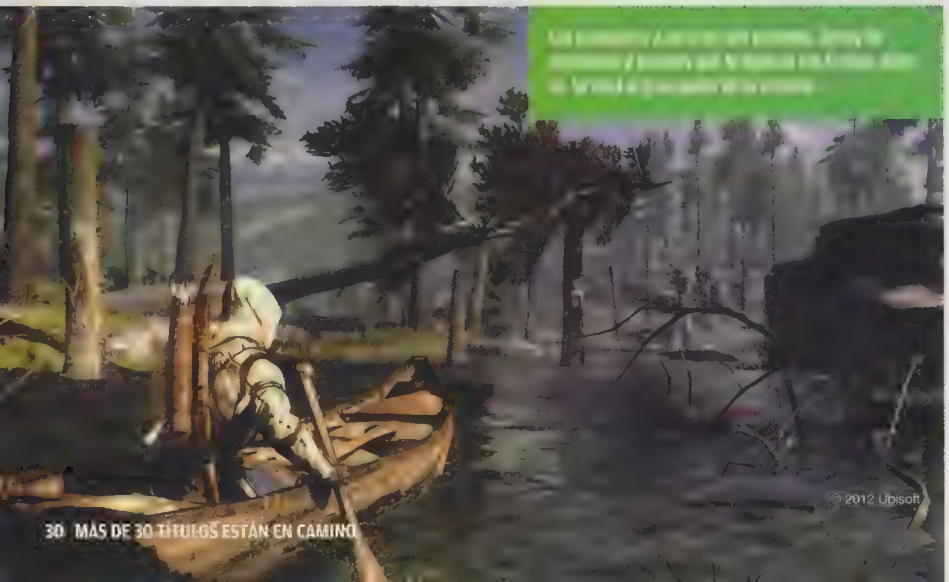
Ubisoft ha sido una de las compañías que mejor ha trabajado en los últimos años, no sólo con franquicias ya por todos conocidas, como es el caso de **Rayman**, sino también con nuevas creaciones, entre las que destaca **Assasin´s Creed**, serie que se ha vuelto sumamente popular, e incluso la pudimos disfrutar en una gran entrega para Nintendo DS, donde conocimos a **Altair**, el protagonista de las primeras entregas, que para esta tercera versión deja su lugar a **Connor** para vivir una nueva aventura, ahora en Wii U, totalmente en HD.

Ahora todo toma lugar en el año 1775, varias colonias comienzan a ser tomadas por tropas americanas, por lo que la misión de **Connor** ahora será evitar que eso suceda y salvar a todas las familias que las conforman, aunque para ello deba despertar su instinto asesino. Dentro de tus habilidades estará escalar, correr, saltar y atacar, ninguna tiene más importancia que la otra, todas te permiten avanzar y realizar estrategias de acuerdo con las circunstancias que vives. Será tu responsabilidad aprovecharlas todas.

Visualmente, es un verdadero espectáculo, demuestra la potencia de la nueva consola de Nintendo; detalles como las huellas del personaje al caminar sobre la nieve o los rayos del sol pasando entre los árboles te dejarán con la boca abierta. En ese sentido Ubisoft ha realizado una gran obra, siempre respaldada en la creatividad, en este caso por el mando del Wii U, donde podremos revisar nuestro inventario entre otras cosas, haciendo de la aventura una experiencia más intuitiva.

El equipo de Ubisoft ha apostado fuertemente por esta obra, sobre todo por las críticas que provocó la segunda parte, que según aficionados había perdido mucho de lo que la primera había conseguido. Por dicha razón, para esta tercera parte se ha renovado no sólo la historia, sino también todo el apartado jugable.





© 2012 Ubisoft

Los programadores no se han olvidado de los que gustamos de jugar con nuestros amigos, y ha integrado una modalidad *multiplayer*, de modo que podremos competir para ver quién es el mejor para ocultarse y terminar con sus rivales. **Assasin´s Creed III** es un gran título, que sin tener una fecha exacta de su lanzamiento, se ha comentado que estará listo para recibir a la consola en cuanto aparezca, así que lo mejor será que lo vayas anotando como una de las mejores opciones para estrenar tu Wii U. La compañía francesa sigue demostrando que no necesitan de mucho tiempo para explotar el potencial de una consola, ya lo hicieron en su momento con Wii y ahora es el turno de hacerlo en una nueva generación, con Wii U, donde gracias al control y sus nuevas posibilidades estamos seguros de que éste es tan sólo el primero de muchos grandes títulos.

Aliens Colonial Marines

En el espacio nadie puede escucharte gritar

Desde su estreno hace ya varios años, la película **Alien** se transformó en todo un fenómeno que traspasó la pantalla grande para llegar a otros medios, como los libros y, claro está, los videojuegos, que hemos podido disfrutar en varias consolas como NES y SNES, además de las arcadias, claro, donde conocimos una de sus mejores adaptaciones en **Aliens vs Predator**, que incluso dio pauta para que se filmaran un par de cintas sobre estos seres del espacio.

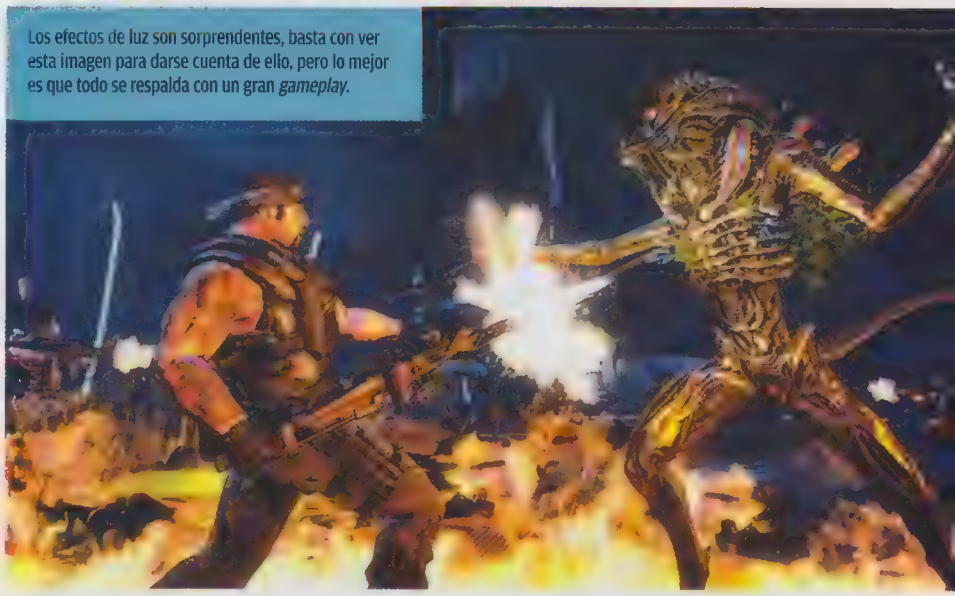
En esta ocasión es SEGA la que nos trae una nueva adaptación, esta vez tomando las ventajas que nos ofrece el control de Wii U. En la trama del juego todo inicia cuando se pierde contacto con una nave que ha sido enviada a investigar la actividad en una base espacial. Tras estos hechos, se manda un nuevo equipo para buscar a sus compañeros; en ese momento, no saben que lo que les espera es una verdadera pesadilla, ya que la base ha sido invadida por Aliens, cada rincón puede representar el encuentro con la muerte.

El género de la obra es el FPS, realmente es el mejor que pudieron elegir para vivir esta obra que combina acción con el suspenso, ya que los escenarios que recorremos están llenos de objetos de los que en cualquier momento puede saltar una de estas criaturas. Realmente se sufre cada minuto de juego, SEGA ha logrado un gran trabajo siempre apoyado en el control de Wii U, donde podremos revisar características especiales que nos permitirán avanzar sin necesidad de poner pausa para cambiar nuestras opciones.

La verdadera amenaza está por aparecer

Puedes recolectar diferentes tipos de armas, algunas son más efectivas a corta distancia, otras sólo te darán segundos valiosos para escapar. Esto es algo muy importante que no debes olvidar, no se trata de eliminar a cuanto alien salga en pantalla, sino de sobrevivir, de continuar con tu misión, así que si en algún momento ya no puedes mantenerte en batalla, lo mejor es correr y buscar donde ocultarte de los monstruos espaciales.

Como no podía ser de otra forma, además del modo principal se contará con una modalidad multijugador, aunque no se sabe aún hasta cuántos jugadores se podrán enfrentar, pero seguro que serán partidas que te mantendrán despierto toda la noche con tus amigos. Sin duda que este título representa el regreso de la franquicia por la puerta grande, SEGA lleva trabajando mucho tiempo en este proyecto, por lo que no puede existir ningún error. Su fecha de salida no se ha confirmado, pero te mantendremos al tanto.



Los efectos de luz son sorprendentes, basta con ver esta imagen para darse cuenta de ello, pero lo mejor es que todo se respalda con un gran *gameplay*.

Los desarrolladores se han esmerado por brindarnos una atmósfera de terror como pocas veces se ha visto, además han asegurado que el juego es sumamente complicado, que deberemos usar todos los elementos y nuestra habilidad para superar los retos que nos esperan.

Avengers: Battle for Earth

Ubisoft / Wii U

Los movimientos clásicos de los héroes no podían quedar fuera, así que si eres fan de los personajes prepárate para disfrutar de una gran adaptación para tu futuro Wii U.

El universo puede estar tranquilo...

No es un secreto que después del estreno de la cinta **The Avengers** estos personajes de Marvel hayan recuperado mucha fama: ganaron nuevos seguidores que no estaban acostumbrados a leer cómics o que no vieron sus aventuras por televisión hace algunos años. Todo esto no se podía desaprovechar para desarrollar un videojuego como lo ha hecho Ubisoft, que se encuentra trabajando en **Avengers: Battle for Earth**.

Antes que nada, es bueno decir que no está basado en la película, es un proyecto original donde viviremos una aventura exclusiva, llena de sorpresas para todos los aficionados a los cómics, ya que de entrada te podemos decir que no sólo aparecerán los **Avengers** clásicos como **Hulk**, **Ironman** o **Thor**, sino que también podremos ver en acción a otros personajes de Marvel que los fanáticos agradecerán bastante, como es el caso de **Spider-Man**.

Dependiendo del héroe con el que decidamos afrontar los peligros, tendremos diferentes opciones de avanzar. **Hulk**, por ejemplo, es el más fuerte de todos, por lo que no tendremos problemas en destruir e impactar lo que se nos ponga enfrente. Por otro lado, si elegimos a **Capitán América**, su punto fuerte estará en la velocidad y agilidad, cuestiones que tenemos que considerar en todo momento si no queremos terminar muertos a los pocos minutos.

Aunque en el aspecto gráfico se nota que ya es un título completamente en HD, aún le falta mucho en varios aspectos, como las texturas, se ven muy simples, no reflejan luces y no se ven muy afectadas por tus acciones. Pero esto es normal, se trata de una versión de prueba, por lo que estamos seguros de que el equipo detrás de esta obra ya se encuentra trabajando en estos elementos para lograr un gran juego.

Termina con la maldad antes de que sea tarde

No podemos verlo de otra forma, éste es el momento ideal para que este juego apareciera, sus personajes tienen carisma, lo cual atraerá no sólo a los fieles de los comics, sino también a todos quienes disfrutaron la película y quienes buscan un buen juego de acción.

El catálogo de Wii U se ve bastante fuerte, pero lo importante es que una compañía importante como lo es Ubisoft esté apoyando desde ahora a Wii U. No nos extrañaría que con el paso del tiempo logre algo similar a lo visto en la actual generación: ser una de las empresas más fuertes de la industria, todo siempre gracias a su gran trabajo e innovación. Ofrecen ideas nuevas y eso es justo lo que todos deseamos ver cuando aparecen consolas de siguiente generación, novedades.

Castlevania Lords of Shadow: Mirror of Fate

Konami / Nintendo 3DS

El príncipe de las tinieblas está de regreso

Aceptémoslo, todos hemos sufrido esperando que Konami se decidiera por desarrollar un nuevo **Castlevania** para consolas de Nintendo. Por fortuna esa espera ha llegado a su fin, ya que de manera por demás sorpresiva han mostrado los avances que tienen en **Mirror of Fate** para Nintendo 3DS y sólo podemos decirte que esta mítica saga volverá a dejar satisfechos a sus seguidores.

Por principio de cuentas, esta nueva entrega forma parte de la nueva línea de tiempo de la serie (parece que por fin los problemas y enredos con fechas dentro de Konami terminaron), donde **Drácula**, el temible enemigo de los **Belmont**, es justamente... uno de ellos. No te vamos a dar muchos detalles de la trama, para no arruinarte las sorpresas que te esperan, pero de entrada tendrás viejos conocidos para jugar, como es el caso de **Simon Belmont**, **Trevor Belmont** y **Alucard**.

Si ya tienes tiempo jugando, recordarás que en **Castlevania III** para NES, además de **Trevor**, podíamos jugar con **Alucard**, **Grant** y **Sypha**, bien, pues ahora por lo menos dos de esos legendarios héroes volverán a estar juntos, y decimos "al menos" porque hay rumores de que **Sypha** puede llegar para volver más atractivo este juego, pero no se ha confirmado, así que tendremos que esperar a que se hable del asunto, ojalá sea una realidad.

El estilo de juego será el clásico en 2D, pero con elementos en 3D para interactuar y hacer la aventura más demandante. Uno de los detalles que regresa directamente de **Super Castlevania IV** es que ya puedes usar el látigo para algo más que sólo golpear, te funcionará como gancho para colgarte de lámparas y otros objetos. Un gran detalle de los programadores, quienes buscan que ésta sea la experiencia más intensa de la saga en una consola portátil.

Toma la cruz y el agua bendita antes de salir

La familia **Belmont** enfrenta una nueva amenaza, un nuevo comienzo en el que Konami está dejando todo su talento, lo cual se nota desde el video de introducción. Creemos que es momento de que esta serie regrese a una plataforma casera de la Gran N, lo cual no se ha dado desde el Nintendo 64, donde incluso tuvimos dos juegos. Wii U es la opción ideal para que esto suceda, ya veremos qué tiene Konami en mente, pero por lo pronto a estar pendientes de nuevos detalles sobre esta lanzamiento que todo apunta a que será uno de los mejores juegos para la consola este fin de año. Así que mantente pendiente de próximas ediciones, porque te tendremos más detalles en relación con esta obra de Konami, el regreso de los cazavampiros.

Vaya que ha pasado tiempo desde que disfrutamos un **Castlevania** en nuestro Nintendo DS, pero nos gustaría hacerlo pronto en Wii U, donde seguramente recobraría a todos los fans que se han alejado desde el Nintendo 64, última plataforma en ver alguno.

Nos esperan grandes sorpresas con esta entrega, una de las más grandes. Es el regreso de **Alucard** a la acción después de **SOTN**.

©2012 Konami

Batman Arkham City: Armored Edition

Warner Bros. Interactive Studios / Wii U

Wii U: Tecnología en favor de **Batman**

Las recientes películas de **El Hombre Murciélago** han puesto muy en alto a la franquicia, y por supuesto, también en los videojuegos, aunque no hay una relación directa, hemos visto grandes avances que se traducen en una excelente experiencia de acción para todos los fans de **Batman**. **Arkham City: Armored Edition** es la poderosa entrega diseñada por Warner Bros. Interactive Studios que retoma lo producido para otras consolas y agrega la creativa forma de valerse del Wii U *GamePad* para sacar provecho de las herramientas tecnológicas de Wayne Enterprises, como por ejemplo controlar la computadora principal para que te dé las especificaciones geográficas de tus objetivos, checar y activar poderes o gadgets, obtener datos de tus enemigos, e incluso usar el sonar directo en el *GamePad* para detectar a tus rivales, tal como ocurrió en **The Dark Knight**.

Ahora usarás la visión de detective a través del control táctil, por lo que no perderás detalle del aspecto principal del juego en ningún momento. Este tipo de visión te será de utilidad para ver detalles que no son perceptibles (por ejemplo, seguir el rastro de las huellas dactilares), u obtener información detallada de tus enemigos. Además, el *GamePad* sacará provecho de su potencial táctil para resolver acertijos y quebrar los sistemas de seguridad al pasar tu dedo por una serie de circuitos y evitar que te detecten los láser, incluso el giroscopio será utilizado para darle dirección a los batibúmeran, mientras que en la pantalla del *GamePad* visualizarás su recorrido hasta llegar al objetivo, similar a como lo hicieras con el escarabajo metálico en **The Legend of Zelda: Skyward Sword**.

La historia es de las mejores del universo DC Comics y fue escrita por Paul Dini, Paul Crocker y Sefton Hill. Aquí se describe la creación de Arkham City, y cómo **Bruce Wayne** estaba en desacuerdo con ello, **Hugo Strange** no dudó en mandarlo a encarcelar... Sin embargo, el rudo empresario logra escapar cuando **Alfred** le envía -por aire- una cápsula con su traje de murciélago para que pueda enfrentarse por completo a cada uno de los villanos de Arkham.

Allí, logra salvar a **Catwoman**, quien estaba a punto de perder una más de sus vidas a manos de **Two-Face**; por supuesto, **The Joker** no queda fuera del cuadro, al contrario, él es la principal mente maestra detrás de todo el asunto, pues su sangre ha sido contaminada con la fórmula Titan, que no sólo ha empezado a mutar sus células, sino que también paulatinamente podría matarlo, así que el risueño psicópata logra implantar la misma fórmula en **Batman** para obligarlo a encontrar el antídoto y así salvarles la vida. Este nuevo problema hará que el encapuchado busque la solución por todos lados, incluso se sabe que **Mr. Freeze** había estado trabajando en un antídoto, pero no se sabe mucho de dicho villano, pues **The Pinguin** lo secuestró hace tiempo.

Darksiders II

El fin de los tiempos parece estar cerca

Tenía mucho tiempo que la compañía THQ no desarrollaba algo verdaderamente interesante para Nintendo, pero ahora parece que esos tiempos quedaron atrás con el próximo estreno de **Darksiders II** (anunciado desde la E3 2011), una obra llena de acción en la que el fin del mundo parece haber llegado y la humanidad busca desesperadamente evitarlo.

Todo parecía normal para el mundo, otro día con la misma línea a seguir de monotonía, pero de la nada llega un jinete del apocalipsis, el de la guerra, terminando con buena parte de la humanidad; de cierto modo, nadie podía culparlo, era su obligación... pero alguien lo estaba usando, no era momento aún de terminar con la Tierra, por lo que es castigado y encerrado en un lugar secreto. Para esta secuela, que se desarrolla al mismo tiempo que la primera parte, tomamos el control de otro jinete, esta vez el de la muerte, que busca ayudar a los humanos al mismo tiempo que ayuda al jinete de la guerra a salir de prisión.

Al igual que otros juegos, como **Batman Arkham City**, también se dio el anuncio el año pasado de su desarrollo, pero no se había ofrecido más información desde entonces, lo cual era comprensible, estaban trabajando en las bondades de Wii U para que esta versión fuera la mejor. El apartado gráfico es punto y aparte, sencillamente colosal, pero lo mejor es que no se trata solamente de grandes escenarios, sino también que se puede interactuar con ellos para avanzar, de modo que viviremos grandes experiencias tanto en cielo como en tierra.

El fin del mundo puede evitarse... al menos en tu Wii U, donde controlarás a uno de los jinetes que está destinado a salvar la Tierra y terminar con los planes secretos que están alrededor del caos y la destrucción que en este momento ocurre. Sin duda, una gran aventura nos espera.

Desde hace un año se ha trabajado en esta adaptación, lo cual se nota en la fluidez de los movimientos y la utilización del control.

©2012 THQ

Se ha comentado que el resto de jinetes estarán presentes en la aventura, pero su rol es sorpresa, así que bien podrían estar contra ti o apoyarte. Éste es el tipo de elementos que hacen grande a un juego, los giros en la trama, que podemos apostar tendrá bastantes. THQ no dio más detalles del argumento, seguramente tiene algo grande que no desea revelar, pero dejaron ver que de tener una buena recepción podría haber una tercera parte.

El mundo se termina en 2012... en Wii U

Darksiders II es una muestra clara de lo que nos espera con Wii U, juegos mucho más elaborados y con temática más seria. Estamos seguros de que muchos de ustedes ya lo esperan con ansias, pero no se preocupen, según se ha comentado estará disponible el mismo día que la consola de Nintendo salga a la venta... Lo malo es que al momento de escribir esta nota Nintendo aún no se ha declarado en ese sentido, aunque todo apunta a que será entre noviembre y diciembre, pero ya veremos qué planes tiene la Gran N para sus seguidores, pero podemos anticipar que serán los mejores.

Disney Epic Mickey: Power of Illusion

Disney Interactive Studios / N3DS

Seguro que muchos recordarán los años de Super Nintendo gracias a este gran juego de plataformas que está próximo a salir para Nintendo 3DS.

El regreso al mundo de la fantasía

Un secreto a voces, eso era **Epick Mickey** para Nintendo 3DS, luego de que los desarrolladores no quisieran dar detalles antes de la Electronic Entertainment Expo, fue en este evento donde dieron todos los detalles. Se trata de un juego de dos dimensiones, donde la intención es que el jugador reviva, recuerde varios momentos de su vida en juegos y películas de Disney.

Controlamos a **Mickey**, quien como en todo juego de plataformas debe saltar, correr, escalar y esquivar o eliminar enemigos. Debemos decir que la mecánica es muy adictiva, ya que debes combinar todas las habilidades; representa un gran reto. Por otro lado, la pantalla táctil no se podía quedar fuera, gracias a ella y al *Stylus* dibujaremos cualquier objeto que queramos y este aparecerá en pantalla; eso sí, con el estilo clásico de Disney.

Este juego al igual que la versión para Wii, de la cual les hablaremos también en este número, viene a demostrar que Disney ya no está desarrollando juegos para niños, que además presentaban mala calidad; al contrario, podemos asegurar que ahora ponen mucho esfuerzo en sus proyectos, tan es así que sin problemas ambas producciones pueden entrar en el *Top* 10 de cada plataforma.

Just Dance 4

Ubisoft / Wii U

¡Que la fiesta no pare!

Creemos que nadie se esperaba que este concepto de baile diseñado por Ubisfot fuera tan popular, sobre todo porque los juegos musicales estaban entrando en una crisis, sin mencionar que carecía de tapete al estilo **Dance Dance Revolution**... Pero fueron justamente estos dos motivos los que lo potenciaron a la cima, desde donde tiene tiempo siendo el rey de la pista de baile.

Si nunca has jugado un **Just Dance**, lo que tienes que saber es que se trata de un concepto simple pero divertido, en el que no importa mucho tu habilidad con los pies mientras puedas mover el Wiimote al ritmo de la música y de las siluetas que aparecen en pantalla. Lo interesante está en que gracias a que los pies no obedecen ningún patrón, puedes improvisar los movimientos y hacerlo más divertido.

Lo mejor es jugarlo con tres personas más, ya que pueden hacer coreografías; todo depende de su sincronización. Esta cuarta versión es la primera en llegar a Wii U, tendrá canciones populares, como Disturbia de Rihana o Maneater de Nelly Furtado, por lo que las horas frente a la pantalla en las reuniones con los amigos están garantizadas, nadie se querrá ir de tu casa hasta que amanezca.

Lo genial de este juego es que no requieres conocimientos previos y todos pueden hacerlo a su estilo, basta con tomar el control y comenzar a bailar para no dejar de hacerlo durante horas. Es un título muy adictivo.

Pokémon™ CONQUEST

¡Los Señores de la guerra y los Pokémon se unen para conquistar reinos!

The Pokémon Company

Nintendo

NINTENDO DS™

© 2012 Pokémon. © 1995-2012 Nintendo/Creatures Inc /GAME FREAK inc. © 2012 TECMO KOEI GAMES Co., Ltd. Pokémon, Pokémon and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

Disney Epic Mickey 2: The Power of Two

Disney Interactive Studios / Wii

La unión hace la fuerza

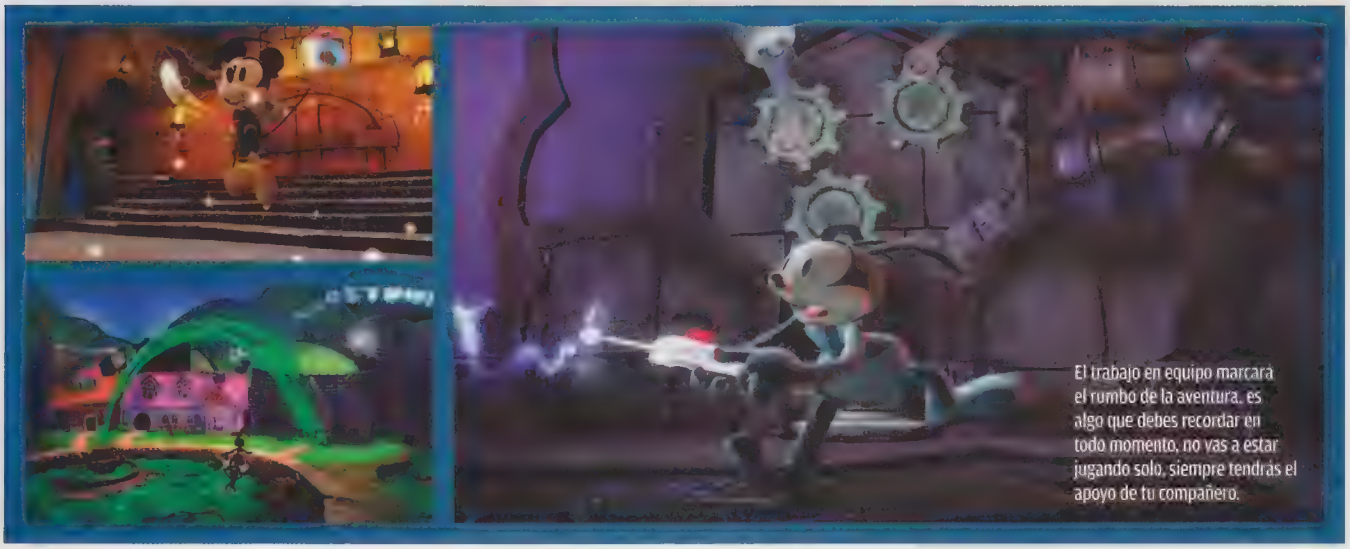
Epic Mickey en su primera entrega para Wii de inmediato generó cualquier cantidad de buenas críticas, era lo que necesitaba el personaje y la compañía para volver a brillar en el mundo de los videojuegos, como lo hicieran años atrás con juegos como **Aladdin** o **Duck Tales**, que si bien no desarrollaron ellos, sí representaban a la compañía, de la mano de Capcom en los casos anteriores. **Epic Mickey 2** no es una secuela en la que se utilice el mismo motor, realmente se ha querido potenciar el concepto, renovarlo, ofrecer algo nuevo; justo lo que consiguieron.

En este caso, **Mickey** debe formar equipo con **Oswald**, su "enemigo" en la versión anterior (exclusiva para Wii), todo con el fin de salir con vida de la dimensión en la que se encuentran, donde el ratón, **Mickey** podrá usar su pincel para modificar el ambiente, mientras que **Oswald** tendrá a favor la electricidad. La manera en la que las combinen dependerá de ti, tienes que considerar todos los elementos alrededor para que puedas aprovecharlos e imaginar la manera en que se modificarán.

El sistema de juego es bastante innovador, ya que a pesar de tener elementos de un título de plataformas y *puzzles*, los programadores insisten en llamarlo un juego musical, pero no por que debas seguir notas como en otras obras, sino por su desarrollo, que da la impresión de ser un musical, con temas en todo momento, lo cual jamás se había visto antes.

Si bien Wii ya va de salida, aún quedan algunas obras que levantan la mano para que no nos olvidemos de ella, siendo **Epic Mickey 2** una de las mejores. Se trata de un auténtico juegazo que no sólo respalda a la compañía, sino que también demuestra que con creatividad y constancia se pueden romper moldes, paradigmas del medio y establecer proyectos que vuelvan a sorprender al mundo, sin importar el poder técnico de la consola, que a final de cuentas representa nada si no se tiene innovación.

disfrutar antes



El trabajo en equipo marcará el rumbo de la aventura, es algo que debes recordar en todo momento, no vas a estar jugando solo, siempre tendrás el apoyo de tu compañero.

Heroes of Ruin

Square Enix / Nintendo 3DS

A la conquista del mundo

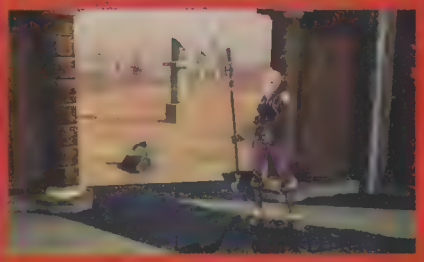
Hemos visto grandes juegos de Square Enix, pero todos responden a dos nombres, **Final Fantasy** o **Dragon Quest**, realmente esta compañía no tiene otro tipo de desarrollos, quizá **Kingdom Hearts**, pero esta serie también ya se puede considerar como uno de sus clásicos. Nuevas series han brillado por su ausencia, al menos hasta ahora que presentan **Heroes of Ruin**, un concepto planeado en exclusiva para Nintendo 3DS.

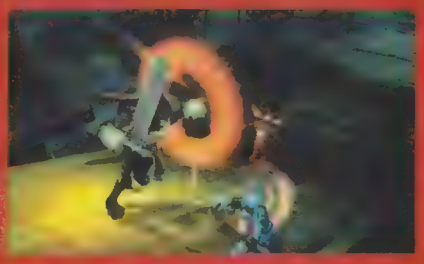
En este juego, perteneciente al género RPG, tendremos una modalidad de historia para un jugador, como es normal y obligatorio en estas obras. En ese sentido, aunque la mecánica sea variada, se puede decir que no ofrece novedades verdaderas, las cuales se dan en la opción multijugador, que nos permitirá reunirnos con tres amigos más para vivir la aventura. Así es, se trata del primer RPG que brinda esta opción para interactuar.

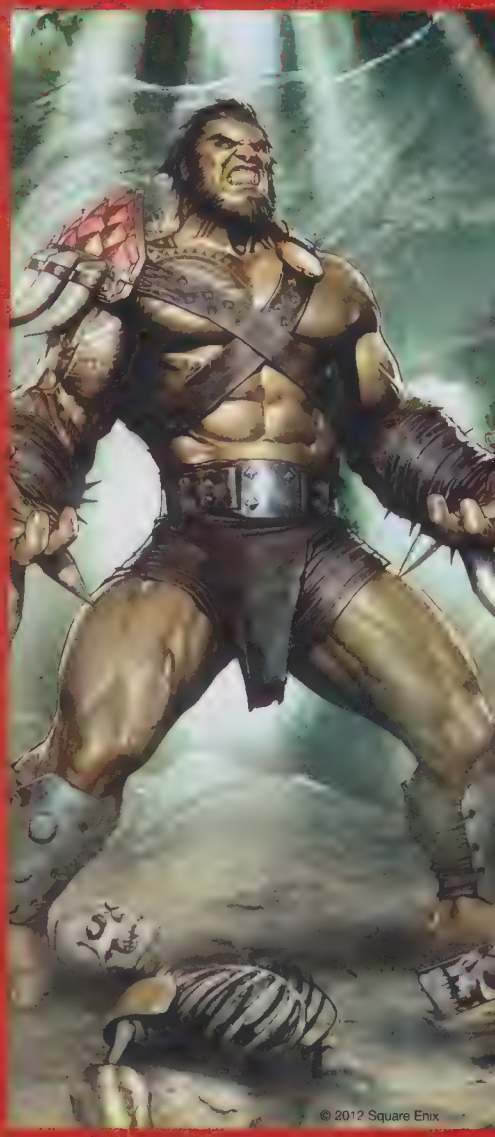
Pero no sólo se queda en batallas y búsquedas entre cuatro elementos, sino también hará uso de otras funciones, como el *Street Pass*, con el cual podremos intercambiar ítems y armamento que ya no deseemos, dándonos la opción de tener un arsenal más completo. En cuanto al apartado técnico, debemos decir que nos ha dejado gratamente sorprendidos, todos los modelos y entornos son en 3D, con texturas muy bien trabajadas, no se notan los polígonos en ningún elemento, además de que la música te mantendrá siempre en sintonía con los hechos que vas a vivir.

Square Enix ha dado un paso muy importante, no sólo para la consola, sino también para la industria en general, ya que de llevar este proyecto por el camino correcto, se puede convertir en una nueva serie que después dé el salto a consolas caseras, siendo Wii U la que más podría aportar debido a su control. Pero, bueno, ya nos estamos adelantando demasiado, por el momento disfrutemos de este juego para nuestro Nintendo 3DS.

Una increíble sorpresa ha sido **Heroes of Ruin**, se nota el gran trabajo de Square Enix en todo los renglones. No se trata de un juego más, es toda una apuesta de la que esperan obtener grandes beneficios muy pronto, así que debemos seguirle la huella.







© 2012 Square Enix

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance

Square Enix / N3DS

El mundo de la fantasía llega a la doble pantalla

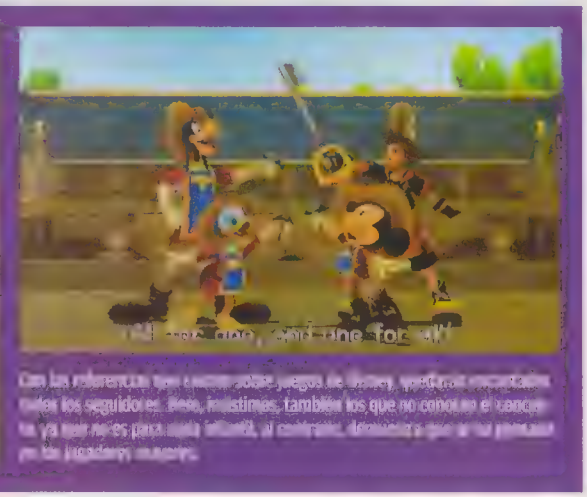
Pocas personas confiaron en este proyecto hace ya varios años cuando apareció en el mercado, muchos lo tachaban de infantil por tener personajes de Disney, pero Square Enix demostró la forma en cómo deben aprovecharse estas licencias, creando obras únicas, con historias mágicas, emotivas, pero sobre todo con mecánicas jugables adictivas y revolucionarias.

Las primeras versiones eran RPG tradicionales, es decir se seguía un sistema de turnos al estilo **Final Fantasy**; posteriormente, se usaron tarjetas, pero era similar al anterior. Fue hasta la última versión donde se utilizó un estilo libre, mismo que sigue presente en esta obra, podemos mover a los personajes libremente por todos los escenarios, usando movimientos para saltar, correr y atacar.

Ha sido un gran acierto mantener el estilo libre en la movilidad, no sólo te adentra en la aventura, sino que al mismo tiempo te permite perfeccionar combos y jugadas dependiendo del tipo de enemigo que enfrentes. Todo esto sin perder las características básicas de cualquier RPG, como los niveles, puntos de vida y otras cuestiones, así que si pensabas que se había vuelto un título de acción, estás equivocado.

En cuanto al aspecto 3D, podemos decir que es de los mejores juegos de la plataforma en este apartado, desde la pantalla de introducción se nota con los fuegos artificiales y otros efectos que te dejarán con la boca abierta, y lo mejor de todo, olvidándote de que tienes el 3D activado, ya que no cansa en ningún momento.

Si llegaras a tener dudas en cuanto a adquirirlo, puedes descargar el *demo* gratuito de la eShop y probarlo tú mismo. Por cierto, las sorpresas no se quedan hasta el juego completo, desde el primer segundo te presentan a uno de los personajes más esperados para esta entrega, nos referimos a **Neku**, quien viene directamente de **The World ends With You** para unirse a **Sora** en esta aventura.



Karaoke Joysound

Konami / Wii

Sin límites para cantar

¿Cuál era el principal problema de los juegos **Karaoke Revolution**? El mismo de lo **Guitar Hero**, **Rock Band** y similares: tarde o temprano la lista de canciones se vuelve obsoleta y aburrida. Con esto en mente, Konami crea **Karaoke Joysound** para Wii, un juego con el que confía en renovar el género, indicar un camino que ya hemos apuntado en varias ocasiones y que impida lanzamientos cada ocho meses de secuelas donde los únicos cambios son las canciones, nada más que es.

La cantidad de rolas que podremos interpretar son mil... sí, no es broma, son mil temas distintos de varios artistas, la diferencia respecto de otros juegos es que no vienen todos en el disco y no están a la venta, sino a la renta, por 3000 Wii Points tendrás acceso a todo este material por un mes. Ahora bien, que si sólo las deseas para un fin de semana o un día, también puedes contratar el servicio, pero definitivamente el mejor paquete es el mes completo.

Para que la fiesta no pare, además de la gran cantidad de canciones que puedes elegir, se han incluido diferentes minijuegos hasta para ocho personas. Así que no hay dudas, **Karaoke Joysound** es un juego obligatorio para los amantes de la música; lo tiene todo, calidad, variedad y, sobre todo, precio.

Ahora sí no hay pretexto para no cantar, todos los temas del momento estarán en tu Wii para que puedas disfrutarlos en compañía de tus amigos.

LEGO Batman 2: DC Super Heroes

Warner Bros. / Nintendo 3DS

La oscuridad también llega en 3D

Batman no sólo estrenará película y juego para Wii, sino también verá acción en Nintendo 3DS, donde el único cambio sustancial será, por lógica, el apartado gráfico. Pero no nos referimos a que sea peor, sino diferente, ya que aquí contarás con 3D real y escenarios enormes para explorar, mientras que en la pantalla táctil un mapa te indicará tu ubicación y otros puntos importantes para checar, además de interactuar con algunos menús.

El humor siempre ha sido parte fundamental de los juegos de Lego, y esta vez no será la excepción, no pasarás un nivel sin que te hayas reído al menos un par de veces tanto por las situaciones que verás en pantalla como por los diálogos que entre los protagonistas, sumamente graciosos e inteligentes.

Afortunadamente no tendremos que esperar para poder probarlo, ya que se encuentra disponible desde hace algunas semanas en el mercado. Una gran opción para Nintendo 3DS que nos deja claro cuál es el mejor sistema portátil de la actualidad, así que si deseas algo original, no lo dejes pasar, te aseguramos que vas a pasar muy gratos momentos jugando esta obra de **Batman**.

LEGO City: Undercover

Warner Bros. Interactive Studios / Wii U

Um delent lum iniamco nseguis eum velisis non ea feum dignibh estrud dolobore con heniscilit lutatue euiscip iscipsum diamet veliquatue exer iriure tis

El uso del Wii U *GamePad* se concentrará en brindarte una experiencia de juego más completa que en otras consolas.

Arma tu aventura y defiende a toda la ciudad

Muy creativos están resultando los títulos de TT Games, que se basan en utilizar al producto LEGO y combinarlo con alguna franquicia de renombre o simplemente creando un nuevo concepto que igualmente nos dará múltiples horas de entretenimiento. En esta ocasión, los LEGO se convertirán en agentes de la justicia para salvar a toda una ciudad; por supuesto, todo estará basado en la línea de productos **LEGO City**.

Al iniciar tu aventura tomarás el papel de Chase **McCain**, un detective que trabaja encubierto y que se valdrá de múltiples -y simpáticos- disfraces para realizar las acciones más heroicas de la ciudad. La misión es detener al malvado **Rex Fury** y terminar con su era de crimen para devolver la paz a esta ciudad de bloques y sueños. Tal como ocurre en las otras ediciones (**Star Wars**, **Indiana Jones**, **Batman**), aquí tendrás una serie de acciones preestablecidas para sobreponerte a cada uno de los diferentes retos. Podrás correr o conducir por las transitadas calles de la ciudad; incluso, en algunos momentos surcarás los cielos para conseguir mejor vigilancia de tu territorio. En total hay más de cien vehículos que puedes utilizar para explorar la ciudad, incluyendo autos deportivos, motocicletas y hasta aviones.

Madagascar 3: The Videogame

D3 Publisher / Wii

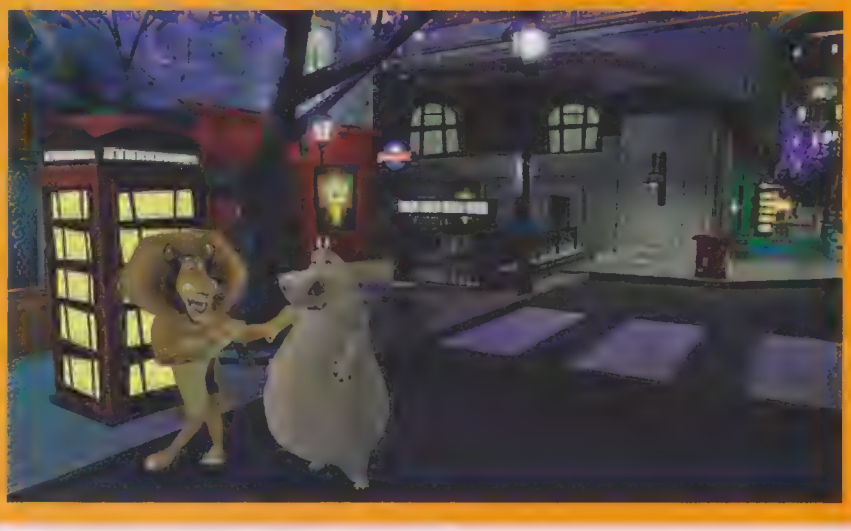
Diversión pura, sólo existe dentro en el circo

La tercera aparición de esta serie de películas en la pantalla grande ha causado gran polémica, para mucha gente resulta muy divertida, mientras que para otra es un verdadero somnífero. Pero, bueno, no hablemos de la película, mejor centrémonos en el videojuego, en el que a diferencia de su contraparte del séptimo arte, no existen controversias, todos coincidimos en que es un juego divertido.

Para esta versión, lejos de crear una aventura donde se recrearan los hechos del filme, los desarrolladores han optado por los minijuegos. Todo lo que imaginemos dentro de un circo se ha adaptado de gran forma, paseos por la cuerda floja, juegos de pelota; en fin, actividades muy divertidas e ingeniosas que te obligan a mantenerte atento todo el tiempo.

El título, aunque se mostró durante el evento, ya se encuentra a la venta. No es una revelación en el género, no esperes algo que resulta imposible para el alcance de sus personajes, pero lo que sí te aseguramos es que te divertirás bastante. Reúne a tus amigos, miren la película, discutan sobre ella y luego pasen una tarde genial con este juego.

Todos los personajes de la cinta están en el videojuego, así que pasarás varias horas riendo con sus ocurrencias.



Mass Effect 3

El espacio necesita de tu ayuda

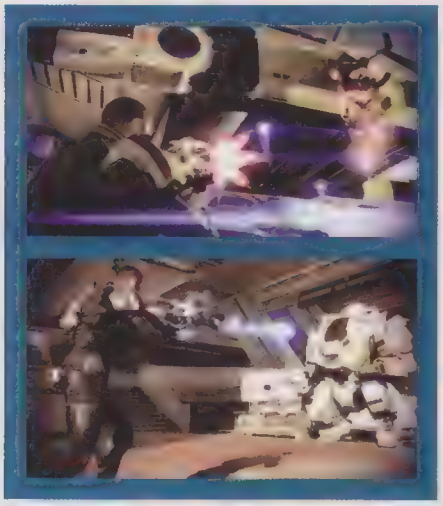
Vaya sorpresa que EA mostrara **Mass Efect 3** para Wii U, una de sus obras más espectaculares de los últimos años y que le ha valido el reconocimiento del medio. El argumento es el siguiente: de la nada, una raza extraterrestre desea terminar con la vida en toda la Vía Láctea. Sí, no se andan con medias tintas, desean exterminarlo todo, por lo que la Tierra en un intento desesperado por sobrevivir manda al **Comandante Shepard** para que termine con la amenaza... si puede.

El primer punto positivo para **Mass Effect 3** es que no se trata de otro FPS como hay cientos en el mercado. A pesar de que bien pudieron adaptarlo a este género, decidieron hacerlo en tercera persona, al estilo de **Resident Evil 4**, pero además con algunos elementos de RPG, como el hecho de que subirás de nivel dependiendo de tus acciones en el juego.

Este es uno de los juegos más esperados de la consola, EA sorprendió a todos con su oferta, y creemos que es de las muestras más claras de que la consola no se quedará en desarrollos menores, para niños, sino que buscará conquistar a todo tipo de público, siendo el adulto una de las prioridades.

En esta aventura nadie va a estar fuera de peligro. El riesgo estará latente todo el tiempo, sólo los fuertes van a poder ver la luz del otro día.

© 2012 Electronic Arts



Las armas que encuentras en tu camino también son relevantes en el proceso, no sólo por su potencia, sino por su gran tamaño y velocidad de carga, debes tomar estos aspectos en cuenta para no sufrir al avanzar, en algunos casos es preferible una arma que dispare rápido aunque no sea tan poderosa, pero eso ya lo decidirás al conocer a los enemigos que te esperan en tu aventura.

Aunque no se ha confirmado, es muy probable que se incluya una modalidad multijugador, pero no sólo para competir entre ellos, sino para colaborar en su lucha contra las fuerzas extraterrestres. En cuanto a los gráficos, es una belleza, EA muestra su dominio en la alta definición ofreciendo paisajes y efectos que te dejarán con la boca abierta.

Mass Effect 3 resulta una opción extraordinaria para tu Wii U en cuanto salga a la venta, seguro que su control ofrecerá una experiencia que las demás consolas sólo soñarían; en cuanto tengamos más detalles se los haremos saber, así que no se pierdan los siguientes números.

Ninja Gaiden 3: Razor´s Edge

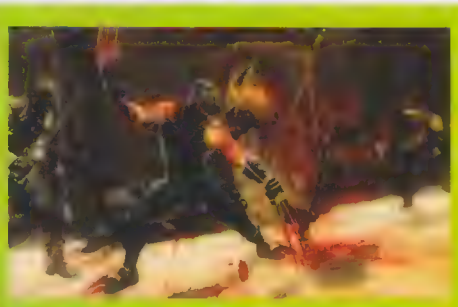
Team Ninja / Wii U

Un regreso que tardó pero valió la pena

Al igual que nosotros, seguramente muchos de ustedes recuerdan con especial cariño la trilogía original de **Ninja Gaiden** para NES, las famosas "sombras" y lo complicado que resultaba la escena de la lluvia... pues bien, gracias a Tecmo y en especial al Team Ninja, ahora podremos tener nuevas vivencias con nuestro legendario héroe, **Ryu Hayabusa**.

Si bien ya había aparecido para Nintendo DS una nueva versión de **Ninja Gaiden**, para consolas caseras de Nintendo llevaba varios años sin lanzar sus estrellas hasta ahora, en Wii U, cuatro generaciones después. La historia nos coloca en Japón, donde **Hayabusa**, gracias a su gran habilidad, es el encargado de encarar a terroristas ingleses, pero no lo hará sólo, además de su espada, tendrá el gran poder de su brazo maldito.

La acción es el principal elemento de esta entrega, **Ryu** recorrerá las calles de Londres acabando con cuanto enemigo se le ponga enfrente, pero a diferencia de sus años en el NES, ahora un solo toque con tu espada no será suficiente, puedes darles varios cortes, mutilar a cada adversario y combinar ataques con otros elementos, uno de ellos: la magia.



Una de las principales diferencias de este juego con los primeros de la serie es el uso que se le da a las estructuras en el escenario. Deberás apoyarte en ellas para eliminar a los enemigos más fácilmente; de lo contrario, vas a tener muchas dificultades. Recuerda esto en todo momento.

© 2012 Team Ninja

Está de más decir que luce excelente, además de que el sonido complemente una obra perfecta. No se han dado más detalles o de qué manera se usará la *GamePad* de Wii U, pero consideramos que las posibilidades son inmensas tanto para analizar enemigos como para atacarlos. Todo dependerá de la creatividad y visión de los programadores, pero no tenemos dudas de que el regreso de **Ryu Hayabusa** en consolas caseras de Nintendo dará mucho de que hablar, sobre todo en las nuevas generaciones, que no lo conocieron enfrentando ninjas y perros callejeros.

Si bien las primeras dos partes no las pudimos disfrutar en Wii, es el momento de que el Team Ninja debe compensar esas ausencias con extras en el control, ya no tanto con contenido extra, sino en verdaderos extras que nos hagan sentir que es la mejor versión. Su fecha de salida, como es normal, no se ha mencionado, pero no creemos que pase de este año; si no ocurre nada raro con Nintendo, este diciembre podríamos acompañar a **Hayabusa** en esta aventura.

Completa el juego en modo cooperativo con un amigo

Enciéndete con el nuevo Mario Dorado

Recolecta monedas como nunca antes

NINTENDO 3DS™

http://newsupermariobros2.nintendo.com/es

Usa la función de control parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.
Juego y consola vendidos por separado

©2012 Nintendo. New Super Mario Bros. and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. Visit www.nintendo.com

Project P100

Platinum Games / Wii U

¡Prepárate para salvar a la Tierra!

No todos los títulos para Wii U se presentaron durante la conferencia oficial de Nintendo previa a la Electronic Entertainment Expo; incluso, hay varios que se estarán anunciando en los próximos meses y que le estarán inyectando fuerzas a la consola. Un claro ejemplo es **Project P-100**, un título original que se encuentra bajo desarrollo de la compañía Platinum Games, quienes están -o estuvieron- detrás de fuertes proyectos como **Metal Gear Rising**, **Bayoneta**, **MadWorld** o **Anarchy Reigns**.

La primicia del juego se centra en un feroz ataque a la Tierra, ahora por enormes criaturas alienígenas que no se detendrán ante nada a menos que les hagas frente. Es así como un grupo de "héroes" con ciertas habilidades se prepara para el contraataque, antes de que el planeta quede hecho añicos. Desafortunadamente, los invasores son demasiado poderosos para que los guerreros terrestres luchen de forma individual, así que necesitarán unir fuerzas y complementarse para derrotar al enemigo. Los personajes que controlarás tendrán diferentes habilidades, como transformarse en armas poderosas para aplastar al rival, o incluso convertirse en objetos como puños gigantes o puentes para interactuar con los diferentes elementos del entorno.

Rabbids Land

Ubisoft / Wii U

Diversión para toda la familia

¿Triste porque los conejos no llegarían a Wii U? Pues quita ya esa cara y alégrate, porque Ubisoft ha anunciado **Rabbids Land**, un juego bastante original donde se saca provecho tanto de la *GamePad* como del *Wiimote* y *Nunchuk*, esto para combinar las acciones en pantalla y poder superar todas las pruebas que nos ponen, la verdad, bastante ingeniosas y divertidas, ya que van desde conducir una nave a toda velocidad por una especie de montaña rusa hasta participar en concursos donde se tienen que adivinar personajes.

Lo que más nos llama la atención es el uso del *Wiimote*, pues se utiliza en todas las formas posibles, ya sea apuntando a la pantalla, o bien en forma horizontal, lo que deja claro que este accesorio creado por Nintendo aún tiene mucho potencial, sólo es cuestión de que los programadores sepan combinarlo con la nueva consola. Ha sido una grata sorpresa este título, pero aún le queda tiempo para mejorar varios detalles; no hay una fecha exacta para verlo en las tiendas, pero por el género al que pertenece no se nos hace difícil que debute el mismo día que Wii U esté en el mercado. En Ubisoft les encanta ser los primeros en demostrar el potencial de las nuevas consolas.

Muchas son las sorpresas que nos esperan con Wii U, una de ellas es la combinación del control de la nueva consola con el de Wii, logrando que la experiencia sea mucho más profunda y divertida. Eso lo podemos ver aquí, en **Rabbid´s Land**, uno de los juegos más fuertes de Ubisoft para la primera generación de juegos.

Rabbids Rumble

Ubisoft / N3DS

Los conejos han escapado, tu misión es atraparlos

Creemos que ni la persona más positiva dentro de Ubisoft se imaginó que estos personajes histéricos que crearon para acompañar a **Rayman** en su *debut* en Wii se volverían tan populares, tanto que ya llevan varios juegos siendo protagonistas, como éste para Nintendo 3DS, **Rabbids Rumble**.

Si algo debemos resaltar de estos personajes, es que cada vez que aparecen lo hacen de forma diferente, no están encasillados en un género, su primera oportunidad la dedicaron a los minijuegos, pero también los hemos visto en aventura y plataformas, por lo que ahora toca el turno a la acción. El argumento es hasta cierto punto simple, se han escapado más de una centena de conejos y tu deber es atraparlos... entrenarlos y ponerlos a pelear.

Pareciera como **Pokémon**, pero no es así, tiene grandes diferencias. Para empezar, el género, aquí no estarás en un RPG al cual debes dedicar mucho tiempo, bastarán algunas horas para que ya tengas tus primeros conejos listos para entrar en batalla, aquí lo interesante es que no sólo enfrentarás a la computadora, sino también a tus amigos, lo que da gran vida al título.

Muchas compañías han hecho uso del *Street Pass*, pero pocas del *Spot Pass*, el cual Ubisoft aprovecha de maravilla en este juego, ya que periódicamente ofrecerán personajes por este medio. Así que completar la colección no será tan complicado como parece, sólo es cuestión de ser constante en la aventura y en las descargas semanales.

Como no todo en la vida puede ser peleas, se han agregado varios minijuegos que te recordarán su primera versión para Wii, todos muy divertidos, hacen uso de la pantalla táctil de forma creativa. Así que para esos momentos en lo que necesitas algo de relajación, esa es tu opción, su salida está contemplada para antes de finales de año, así que pronto te tendremos más noticias de su lanzamiento. Espera nuestros siguientes números para darte mayor información y algunas otras sorpresas.

Gracias a las ventajas de Nintendo 3DS, todos los minijuegos son realmente adictivos.

© 2012 Ubisoft

Como siempre, los conejos tendrán distintos atuendos que te harán reír bastante, pueden ser luchadores, astronautas o incluso el mítico Zorro, todo dependerá de la situación.

Rayman Legends

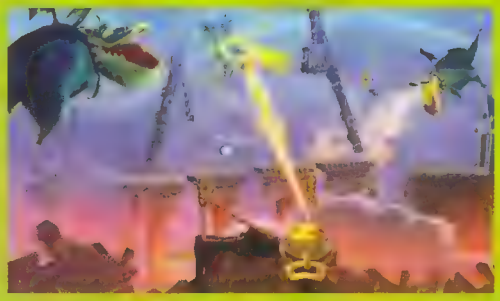
El maravilloso mundo de **Rayman** ¡en Wii U!

Sin duda, Ubisoft vuelve a mostrar su compromiso con Nintendo y da muestra de ello con la secuela de **Rayman Origins**, que saldrá para Wii U y gozará del gameplay más creativo e intuitivo que se ha visto hasta el momento. Si en Wii disfrutaste de la primera entrega, ten por seguro que la forma de juego no tendrá comparación con esta secuela, pues la gente de Ubisoft pensó y planeó la mejor forma de sacarle provecho al Wii U Gamepad, por lo cual estarás ante una aventura única en su estilo. Para jugar, podrás elegir el control con el que más te acomodes, ya sea algo tradicional como el Wii U *Controller Pro* o el *Gamepad*, pero eso no es lo mejor, sino que se trata de una aventura cooperativa en la que hasta cinco jugadores podrán participar de forma simultánea.

El reto cooperativo requerirá que tus amigos se valgan de los convencionales Wiimote, mientras que tú participas con el Wii U *GamePad*, ahora bien, lo interesante es que no necesitan iniciar todos la aventura al mismo tiempo, sino que podrán entrar o salir en el momento que puedan. Sin duda, tal cantidad de jugadores simultáneos es algo que jamás se había logrado en los títulos de **Rayman** y que, por supuesto, no verás en otra consola. Otro beneficio de Wii U, es que no importa si tu familia quiere ver una película mientras juegas, pues todos quedarán satisfechos porque ellos verán lo que quieren y tu podrás enviar toda la acción del juego directo a tu Wii U GamePad, así nada interrumpirá tu aventura.

El héroe creado por Michel Ancel regresa con más acción en esta secuela de proporciones artísticas. La trama nos deja ver como Rayman, Globox y los Teensies se encontraban en un bosque encantado cuando de pronto, descubrieron una misteriosa tienda repleta de una serie de pinturas cautivadoras. Mientras ellos pasan más tiempo observándolas, se dan cuenta de que cada uno de los cuadros parece narrar una historia sobre un mítico y fantástico mundo. Mientras ellos se enfocan en una pintura que muestra una tierra medieval, son absorbidos hacia ese lugar, siendo allí donde iniciará su aventura. El grupo de aventureros deberá correr, saltar y pelear para abrirse camino a través de zonas desconocidas, venciendo todo tipo de retos y descubriendo secretos que les den más información sobre las legendarias pinturas a ti y a tus amigos.

Visualmente se trata de una obra artística, superior a lo que vimos en **Rayman Origins**, tanto en escenarios como en diseño de personajes; además, es la primera ocasión que veremos las imágenes en Alta Definición en Nintendo. En concreto, gozarás de elementos de juego completamente en tercera dimensión, así como nuevo diseño de luces y sombras que realzará cada pixel del juego, el cual se acompañará de interesantes fondos musicales, dignos de esta épica aventura.



Excelente juego, una auténtica joya, eso es lo que mejor describe a **Rayman Legends**, que de momento estará de exclusiva para Wii U, donde se aprovechará el control para poder ayudarnos a llegar a la meta sin tantos problemas. Verlo en movimiento es un deleite, HD en su máxima expresión.

© 2012 Ubisoft

Scribblenauts Unlimited

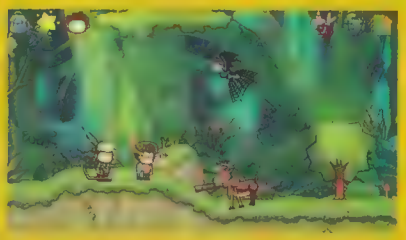
Warner Bros. Interactive Studios / Nintendo 3DS

Un mundo de posibilidades infinitas

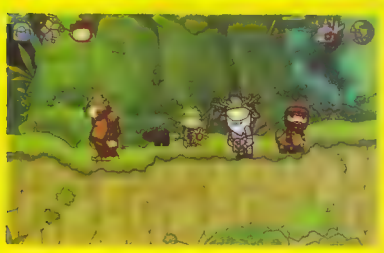
Scribblenauts es una idea creativa que nos propuso Warner para Nintendo DS en 2009 y ahora regresa con mucho más formas de interactuar con las palabras y escenarios en una maravillosa aventura que, por supuesto, llegará próximamente a Wii U. Para los que no conozcan mucho del juego, se trata de las hazañas de **Maxwell**, quien deberá -con tu ayuda- utilizar una serie de acciones para completar los elementos de puzzle en cada nivel. El punto interesante y por el cual fue tan popular es que prácticamente todas las palabras que tu escribieras podrían cobrar vida, de tal forma que con tu astucia lograrías descifrar la palabra correcta para avanzar; por ejemplo, "escalera" si lo que necesitas es llegar a un nivel elevado.

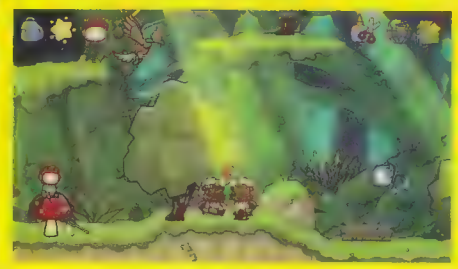
Para esta nueva entrega, los desarrolladores se han enfocado en generar una experiencia de juego más amplia, que aproveche las cualidades de *gameplay* de la consola y brille a través del potencial gráfico que ahora es posible a través de Wii U, dando como resultado una odisea donde tu imaginación será el límite de la emoción. El juego se desarrollará en un estilo *sidescroll*, con escenarios brillantes dibujados a mano, así como objetos con los cuales podrás ayudar a **Maxwell** a resolver una serie de acertijos y retos al convocar casi todo tipo de ítems que puedas pensar. Ahora tendrás la habilidad de crear objetos originales, asignarles propiedades únicas y compartir dichos elementos con otros jugadores a través de la conexión a Internet. Claro, otra de las sorpresas es que conocerás más detalles sobre el pasado de los familiares del protagonistas como su hermana gemela, **Lily**, y la forma en que consiguieron su cuaderno mágico.

¿Cómo subirías una montaña? En este juego puedes ir volando, corriendo, con una escalera, en moto, en caballo, en dinosaurio... en lo que tú quieras.



No existe mejor manera de terminar un juego que justo como lo imaginas, usando todo lo que en tu mente se te ocurra. Por eso este juego se ha vuelto tan popular, nos permite conocer límites insospechados.





Si lo que buscas es disfrutar de esta historia con alguno de tus amigos, lo podrás realizar de una forma muy sencilla. Mientras tú controlas al personaje principal, un segundo jugador podrá entrar en la escena al utilizar un *Wiimote* para manipular cualquier objeto en pantalla; es decir, como un apoyo para **Maxwell**. Ahora bien, si te preguntabas qué tan extenso es el juego, basta con decir que encontrarás 41 niveles que, en general, prometen más de 20 horas reales de acción. En concreto, es una experiencia diferente de lo convencional, un juego que se aleja de las categorías convencionales, más aún cuando se combina con el control táctil, sobre el cual darás vida a tus creaciones para luego enviarlas directamente a la pantalla de tu televisión.

Nos hubiera gustado que pensaran en algún tipo de conexión entre la versión portátil y casera en Wii U, ya sea para desbloquear algunos elementos o, mejor aún, para participar en el modo cooperativo con mayores posibilidades de acción para el segundo jugador. En conclusión, un videojuego que pondrá tu imaginación a trabajar para vivir una aventura de proporciones infinitas que seguramente disfrutarán jugadores de todas las edades y géneros.

TANK! TANK! TANK!

Namco Bandai / Wii U

Conquista al mundo con un tanque

En los tiempos del NES existieron varios juegos basados en tanques, pero con el paso de los años se fueron perdiendo. La verdad es que eran bastante divertidos, debías crear tu base, protegerla y además mejorar tu unidad para hacer frente a los invasores. Por fortuna, Namco Bandai intentará revivir el género con Wii U y su título, **Tank! Tank! Tank!**

Por lo que pudimos ver, toda la acción se realizará en entornos enormes, completamente en 3D, llenos de elementos y estructuras que formarán parte de tu estrategia, ya sea para defenderte o para dañar al rival. Enfrentar a la computadora siempre resultaría muy aburrido, así que contará con una modalidad multijugador en la que gracias al control de Wii U podremos siempre observar el rostro de nuestros rivales.

No se dieron más detalles, pero seguro que contará con varias opciones de juego que nos mantendrán jugando por horas. Namco Bandai comienza bien en Wii U, ojalá que mantenga este apoyo durante toda la vida de la consola, creando obras diferentes a lo que conocíamos, no sólo de ellos, sino también en la industria en general, que las necesita más que nunca.

[illegible] de estrategias con tus amigos para conquistar las diversas zonas de combate y lograr cada objetivo. [illegible] disponible desde los primeros días de la [illegible] porque su propuesta [illegible]

Transformers Prime

Activision / N3DS

Cambia tu mundo, cambia tu vida

No sólo para Wii aparecerá **Transformers Prime**, también para Nintendo 3DS, en el que lejos de lo que se pudiera pensar, será por completo en ambientes 3D, que podremos explorar con ayuda de los **Transformers** usando sus habilidades y fuerza para mover obstáculos y pelear contra enemigos que aparecerán como abejas de un panal, por decenas. Así que antes de comenzar te sugerimos estudiar los movimientos de tu robot.

El objetivo es formar una alianza con los humanos para juntos hacer frente a las fuerzas opositoras y preservar la vida en la Tierra, pero no será sencillo: los robots rivales son demasiado fuertes, sólo el trabajo en equipo te llevará al triunfo, recuérdalo.

Lo extraordinario de este título es que ha sido desarrollado en exclusiva para consolas de Nintendo, no lo verán en otra consola que no sea Wii o N3DS, lo que habla de la gran aceptación de las plataformas entre los equipos de producción, donde les ha quedado claro que el único camino es el de la innovación; de lo contrario, están destinados a terminar en un cajón o, peor, en el aparador de una tienda de videojuegos con descuento.

TEKKEN Tag Tournament 2

Namco Bandai / Wii U

El torneo de El Puño de Hierro... en Wii U

Si recuerdas, el año pasado durante la conferencia de prensa previa a la Electronic Entertainment Expo 2011 Nintendo dio a conocer detalles de los juegos que se verían en Wii U, uno de los cuales era **TEKKEN**, en una edición espectacular para Nintendo. Para este 2012 se mostró mucho más información, todo indica que la compañía Namco-Bandai sí continuará desarrollando una entrega de esta popular franquicia para Nintendo y, de hecho, llegaría bajo el nombre de **TEKKEN Tag Tournament 2**, una de las vertientes más aclamadas por la cualidad de sus combates duales.

TEKKEN es una de las franquicias de peleas más populares (con más de 40 millones de unidades vendidas alrededor del mundo), junto con **Street Fighter** y **The King of Fighters**. De hecho, recientemente se estrenó el crossover entre **Street Fighter** y **TEKKEN**, convirtiéndose rápidamente en *hit* global (ojalá algún día lleguen a un acuerdo y también hagan una adaptación para Wii U, pues ya no hay limitantes de *hardware* que lo impidan). Ahora bien, han pasado más de 12 años desde que apareció el primer **TEKKEN Tag** en Arcadias, por lo que esta secuela se prepara para convertirse en todo un suceso. De hecho, no se tratará de un simple port de la versión de Arcadia, tendrá nuevas cualidades que lo harán incluso superior, como la conexión a Internet que será fundamental para organizar los combates con jugadores de todo el mundo y así medir nuestro poder no sólo de forma local, sino también con peleadores de todo el planeta.

Al parecer, esta versión para Wii U contendrá elementos de juegos de Nintendo en algunas modalidades especiales. ¿Ya notaron el hongo en la fotografía de abajo? Muchas sorpresas nos esperan.

Ésta es una gran noticia para todos los que somos aficionados a los juegos de pelea, esperamos que Capcom pronto anuncie también algunas de sus franquicias del género.

© 2012 Namco Banda

Aproximadamente hasta cincuenta personajes estarán disponibles para selección, lo que convierte a esta entrega en una de las más ambiciosas en este aspecto. ¡Y claro!, hallarás múltiples escenarios que estarán diseñados en Alta Definición para que disfrutes de la máxima calidad en imagen. Ahora bien, en cuanto al sistema de pelea se refiere, no creas que sólo se tratará de peleas en equipo. Aquí podrás participar en diferentes modalidades de juego: uno a uno, equipo contra equipo y uno contra equipo. De esta manera, tanto los jugadores experimentados como todos aquellos que jamás han disfrutado de esta serie se sentirán cómodos al encontrar una opción que se ajuste a sus gustos.

También encontrarás el novedoso modo de juego Pair Play, en donde podrán participar hasta cuatro jugadores, cada uno controlará a un personaje en uno de los mayores eventos de peleas. Por otro lado, estará el completamente nuevo modo Fight Lab, el lugar ideal para que personalices los movimientos y las características de tu personaje que vayas a entrenar. Si recuerdas, hace unos meses se mostró un video en el cual le pintabas el traje a uno de los personajes, dibujando cualquier figura o símbolo que te imagines para dar un toque más personal al momento de combatir.

Trine 2: Director´s Cut

Frozenbyte / Wii U

En este otro escenario que estarás jugando dentro de una pintura. Resulta asombroso la calidad gráfica, es una experiencia totalmente diferente.

Una aventura sin límites

Fueron varias las sorpresas durante la E3, algunas ya se esperaban por todos los rumores que se habían dado en Internet semanas antes, pero otras realmente dejaron con la boca abierta a todos los asistentes, como es el caso de **Trine 2: Director´s Cut**, un título de plataformas en dos dimensiones que se ha vuelto de los favoritos en todo el mundo en muy poco tiempo y que ahora llegará a Wii U.

Se puede elegir entre un caballero, un mago o un ladrón para jugar, lógicamente cada uno con las ventajas y desventajas obvias de su equipo, pero eso es justo lo que lo vuelve tan divertido y adictivo. Para completarlo y disfrutarlo al cien por ciento debes hacerlo jugando con otras personas de forma cooperativa en online, lo que promete horas de diversión.

Se dice que para Wii U se pondrá a la venta la versión con expansiones y mejoras, de este modo desde su primer día en el mercado será la más completa. Además de eso, es un título que deben conocer, sobre todo si disfrutaron de **Rayman Origins**: su dinámica, pero sobre todo las sorpresas que vas a encontrar en cada esenario, te dejarán asombrado, representa la evolución perfecta del género de plataformas en dos dimensiones, justo como hace varios años lo soñamos.

Your Shape Fitness Evolved 2013

Ubisoft / N3DS

El ejercicio diario mejora la vida

Si **Wii Fit U** no te convence o si deseas probar algo diferente, tu alternativa viene de la mano de Ubisoft con **Your Shape Fitness Evolved 2013**. El objetivo es realizar rutinas de ejercicio diarias usando el Wiimote, en este caso y a diferencia de lo que ofrece el juego de Nintendo, no se hace uso de la Balance Board, todas las actividades son con el Wiimote en mano.

En la pantalla de la *GamePad* puedes ver todos sus logros, además observar lo que han hecho tus amigos, incluso recibir notificaciones de retos o respuestas a mensajes. Lo que Ubisoft pretende es crear una gran comunidad de atletas, lo que no suena para nada mal, de hecho creemos que **Wii Fit U** tendrá mucha competencia con este concepto.

Gracias a toda la experiencia que han obtenido con series similares como **Just Dance**, se ve reflejada en varias actividades donde la asimilación de los movimientos resulta perfecta, bajo una sincronía exacta. Pronto ofreceremos más detalles de este juego, Ubisoft no tardará mucho en lanzarlo, sobre todo por la fecha en su título, pero como sea, tiene la calidad para competir por ser la opción saludable en tu nueva consola.

Ejercítate de la mejor manera con este título que Ubisoft está preparando para ti. Todo un gimnasio en tu sala.

Un nuevo apocalipsis zombi

Grata sorpresa nos dio la compañía Ubisoft con el lanzamiento de **ZombiU**, una nueva franquicia que dará bastante de que hablar en los próximos meses. De hecho, se considera como uno de los títulos más fuertes para el lanzamiento de Wii U, pues además es una exclusiva para la consola de Nintendo y responde a las peticiones de los videojugadores más exigentes. En este nuevo título del género *Survival Horror* tomarás el control para vivir una de las más épicas aventuras en un caótico mundo que estará infestado de criaturas no muertas... caminantes que no dudarán en arrancarte un pedazo de tu cuerpo y de perseguirte como si les debieras algo.

Ubisoft Montpellier, el estudio de desarrollo a cargo de **ZombiU**, tiene un interesante pasado, trabajando en títulos de poder como **From Dust**, **Beyond Good & Evil**, **Ghost Recon Advance Warfighter**, entre otros, lo cual nos brinda un amplio horizonte de posibilidades para la nueva entrega de zombis. Durante la conferencia de prensa de Ubisoft previa a la Electronic Entertainment Expo mostraron un video que nos dejó boquiabiertos por la calidad de imagen y de sonido, pero aún más por el potencial tan bien empleado que le están dando al Wii U *GamePad*. Por ejemplo, utilizan no sólo el giroscopio o acelerómetro, sino que también se valen de la pantalla táctil (para resolver ciertos acertijos o realizar acciones del juego) y, claro, la cámara fotográfica, incluso vimos cómo en la conferencia de Nintendo la gente de Ubisoft hizo un escaneo del rostro de Reggie para transformarlo, o mejor dicho darle el aspecto de muerto viviente. Incluso, en el Wii U *GamePad* tendremos un sonar que nos permitirá detectar objetos o situaciones que no se vean directamente en la pantalla del televisor, o cuando nos ataque un zombi debemos agitar el control para quitárnoslo de encima.

ZombiU fue planeado desde el principio para los controles de Wii U, es uno de los motivos por lo que se concibe como una exclusiva para Nintendo, y vaya que fue un acierto. El juego se desarrolla en una perspectiva de primera persona, haciéndote partícipe de primera vista de los macabros eventos de los que serás testigo a cada paso que des. Uno de los detalles curiosos es que si caes a manos de un enemigo, regresarás pero en el cuerpo de otro sobreviviente, pues el anterior... ya habrá sido convertido en zombi. Parecería un aspecto simple, pero le da más realismo y coherencia a la aventura. Además, se pretende que a través del modo *multiplayer* puedas interactuar en alguno de los bandos (zombi o humano), de esta forma uno de ustedes podrá utilizar el Wii U *GamePad*, mientras que el segundo jugador se valdrá del *Classic Controller* para enfrentar el reto, por lo que tendrás varias opciones para afrontar el problema. Las estrategias que generes serán en función de quien posea cierto control, así que tómalo mucho en cuenta.

Ubisoft no se ha guardado nada, piensa iniciar con el pie derecho en la nueva consola de Nintendo, ofreciendo juegos para todo tipo de gustos.

© 2012 Ubisoft

Uno con el Control

Por Juan Carlos García "Master"

¿Cómo están? Me imagino que aún comentando todas las novedades que nos tiene preparadas Nintendo para los próximos meses. La verdad, no es para menos, Wii U representa un avance más en la innovación, deja atrás una vez más a la competencia para demostrar cuál es el camino a seguir. Bueno, dejemos este tema para después, porque en esta ocasión les tengo preparados consejos para **Monster Hunter Tri**, además de un gran ejemplo acerca de lo que les comentaba el mes pasado, la convivencia en los videojuegos. Comencemos.

Reclutando nuevos cazadores

Si bien en este momento ya millones de personas juegan **Monster Hunter Tri** para Wii, hay muchos otros que aún no le han dado una oportunidad o que comienzan a sentir curiosidad tras los anuncios de las versiones exclusivas para Nintendo 3DS. Para todos ellos, les he preparado una guía práctica para que comiencen a conocer el mundo que nos ofrece **Monster Hunter**; les aseguro que no van a querer soltar el control jamás, hasta pensarán en mudarse a una cabaña en Moga, ja, ja ja... si lo hacen, por ahí me buscan.

Antes que nada, debo aclarar que **Monster Hunter** es un juego de acción/RPG en el que el argumento no se debe seguir al pie de la letra; es decir, conoces a la gente de la aldea, conoces sus necesidades, pero no necesariamente debes cumplirlas. De hecho, puedes realizar las misiones a tu ritmo, ir a cazar por tu cuenta, todo dependerá de tu estilo; ésa es la magia de este juego, haces tu aventura como la deseas.

Lo primero que necesitas para comenzar tu cacería es una armadura y una arma, obviamente como va iniciando serán de rango bajo, por lo que para poder acabar con los monstruos dependerás más de tu habilidad. Cada vez que mates una criatura podrás obtener de ella, garras, piel, plumas, crestas; en fin, todo lo que te imagines. Estos materiales no son sólo una muestra de tu valor, sino también elementos fundamentales para mejorar tus armaduras y armas.

La gran espada es una de las armas que yo recomiendo. Tiene gran fuerza y alcance, aunque [illegible] es poco ágil, sólo tres [illegible] es [illegible]

© Capcom

En el inicio te recomiendo tres armaduras básicas, con las que puedes hacer frente a todo tipo de monstruo hasta las misiones de nivel 3 y 4 sin muchos problemas. Me refiero a la de **Ludroth**, **Qurupeco** y **Barroth**, las primeras dos las puedes hacer en el modo *offline*, sólo tienes que completar la misión de caza de cada especie y luego repetirla hasta tener los elementos suficientes.

La de **Barroth**, aunque también puedes forjarla sin necesidad de juego en línea, aquí si te recomiendo que solicites la ayuda de tus amigos para atacar al **Barroth** en conjunto... Pero eso lo veremos más adelante, primero terminemos de ver las armas, después saldremos a cazar con otros guerreros.

Lagiacrus es uno de los monstruos principales del juego, su armadura te ayudará bastante bajo el agua.

De los primeros rivales que pondrán a prueba tu habilidad, el **Real Ludroth** es todo un reto.

Incluso los pequeños **Jaggi** te dan materiales para que mejores tanto tus armas como armaduras.

¿Qué arma conviene más?

Realmente no existe un arma que sea mejor que otra, todas tienen características especiales; dependerá de cada quien la manera en que las usa. Existe gran espada, espada, martillo, lanza, ballesta, hacha espada y espada larga. No importa cuál elijas, lo esencial es que la mejores conforme tengas los materiales necesarios; ve con el artesano del pueblo, él te dirá lo que requieres para el siguiente nivel. Cada parte de tu armadura tiene algunos espacios para colocar joyas que aumentan ciertos atributos, como el ataque o la defensa. Te sugiero que forjes estas piedras siempre pensando en las debilidades naturales de tu armadura; es decir, si es débil al fuego, añade cristales que la vuelvan resistente, de este modo aunque tengas un par de equipos al comenzar te será suficiente.

Lo mejor de **Monster Hunter** es cazar con amigos, con personas que conozcas y con las que puedas comunicarte de mejor manera, esto gracias al Wii Speak, accesorio con el que puedes comunicarte en tiempo real con tus compañeros cazadores. Antes de seleccionar o unirte a una misión, revisa tu inventario, que no te falten pociones, piedras para afilar tu arma y, muy importante, come algo en el bar antes de partir, esto mejorará tu condición.

Cuando formes tu armadura, revisa bien sus debilidades para que las puedas compensar con los cristales; de otra forma, no te va a servir de mucho.

© Capcom

El verdadero reto es fuera de Moga

Una vez que tengas cualquiera de las armaduras mencionadas anteriormente y una arma mejorada al menos en el primer nivel, estás listo para el siguiente paso, el juego en línea. Las salas están organizadas por rangos, así que toma esto en cuenta para comenzar con jugadores de tu nivel.

La modalidad en línea tiene una diferencia muy grande con el modo local, aquí no juegas solo, lo haces en equipo. Si uno falla, fallan todos; si uno triunfa, triunfan todos. Debes tener esto en mente todo el tiempo, cuando veas que uno de tus compañeros necesita que lo cubras, corre de inmediato, igual si alguien requiere de una poción, piedra o ración, puedes dársela para que siga en combate. Además del Wii Speak, es necesario contar con un teclado USB para responder mensajes cortos o dar indicaciones especiales, ya que si lo haces con el control te tardarás varios segundos en los que puedes ser víctima de un ataque. Trata de usar abreviaturas como "Cap", para "capturar" o de poner los números de la zonas del mapa en lugar de escribir "vamos a la zona 6", por ejemplo.

Un punto que verdaderamente recomiendo es el uso con control clásico, de otro modo con el Wiimote y Nunchuk se vuelve muy complicado emplear los ítems, controlar la cámara y el personaje... De hecho, si lo haces así, no me extrañaría que tu Wiimote terminara en la pantalla, y no por agitarlo sino por la frustración que genera.

Si vas a buscar minerales a las cuevas, es muy importante que no se te olvide la antorcha, las criaturas de la cueva te atacarán.

Las pociones muchas veces tienen oferta cuando juegas en línea. Compra varias en ese momento, te serán de gran ayuda.

Una espada sin filo es como atacar con un cuchillo para partir limones; no te pueden faltar piedras para afilar tu arma.

Nunca está de más que uno de los integrantes de tu equipo de cacería sea un artillero, ya que mientras todos atacan cerca del monstruo, él puede cubrirlos de todo riesgo.

© Capcom

Lleva siempre contigo una red para cazar insectos y un pico. No importa que tu objetivo sea cazar un **Lagiacrus** o un **Barroth**, siempre habrá bichos y piedras que no podrás recolectar si no llevas estos implementos. Sólo recuerda que se suelen romper después de cierto uso, tómalo en cuenta para tener una reserva.

La caza jamás termina

Monster Hunter Tri no es un juego que tenga final, pueden jugarlo toda una vida (siempre y cuando Capcom no cancele sus servidores, pero lo vemos difícil, al menos por ahora). Pueden tener más de mil horas de juego y seguir disfrutando de la cacería, de ocultarse detrás de un árbol, de ser el responsable de su equipo de colocar la trampa, de vivir una aventura como ninguna otra. Eso es **Monster Hunter**, un título que sin problemas compite el trono de la plataforma; si no lo han jugado, no sé qué esperan. Nos vemos en Moga, mi nick es "Master", y mi clan "Kuro-Soshi-Hunters". Recuerden que lo importante no es subir de nivel y tener las mejores armaduras, sino cazar en compañía de sus amigos y celebrar juntos.

La convivencia es lo principal

El mes pasado les hablé un poco de la visión que Nintendo tiene en sus juegos, busca siempre la innovación pero al mismo tiempo la convivencia entre los participantes. Puedo asegurar que ninguna otra compañía despierta la misma emoción ni genera las mismas ocurrencias como pasa con títulos de Nintendo, y para muestra: **Mario Kart Wii**.

Como ya comenté una vez en Uno con el Control, por medio de Twitter organizo retas de algunos juegos al menos tres veces por semana. Una de ellas es **Mario Kart Wii**, durante una de estas sesiones participamos diez competidores; las carreras se estaban poniendo muy buenas, nadie tenía asegurado el primer lugar, por lo que decidimos que la última competencia fuera por equipos.

El equipo rojo comenzó con una buena ventaja de puntos sobre el azul (en el cual estaba yo), pero no nos desanimamos, continuamos buscando puntos y llegamos a la última carrera perdiendo, pero aún con posibilidades de remontar. Durante las tres vueltas parecía una revolución, nadie daba un centímetro de ventaja; conchas, hongos, rayos... todos los ítems marcaron el destino de la competencia.

Al cruzar la meta, cuando vimos los marcadores dar vueltas, por lo intenso de la carrera la adrenalina estaba al máximo, nadie quería perder... y nadie lo hizo, ¡fue un empate! Jamás me había pasado vivir un empate en **Mario Kart**, las posibilidades son reducidas, es casi imposible, pero sucedió... Una noche para recordar.

Se preguntarán ahora que dónde estuvo la convivencia. Pues bien, todos los detalles, comentarios e incluso hasta peticiones de terapia psicológica se dieron por Twitter, generando no sólo un momento inolvidable, sino también un vínculo de amistad con las personas que participaron. Todos nos sentimos parte de algo único, es ahí donde se nota el valor de un juego, no en sus gráficos o si tiene *chat* en vivo, sino en la convivencia que genera, en este caso 10 personas, todos en estados e incluso países distintos, pero unidos por un control, por una competencia que nunca vamos a olvidar.

No importa que vayas en primer lugar durante más de dos vueltas, una concha azul puede terminar con tus aspiraciones. Ésa es la magia de **Mario Kart Wii**.

Espero que hayan disfrutado de Uno con el Control este mes. **Monster Hunter** es grandioso, una obra de arte que de verdad recomiendo; en cuanto al comentario de **Mario Kart Wii**, si desean unirse a las retas, sólo búsquenme por Twitter como @MasterKiraCN,o por la etiqueta #MarioKartWii. Si tienen comentarios o sugerencias, mi correo electrónico es jeanc@revistaunoconelcontrol.com; nos leemos el siguiente número, con más temas interesantes y, sobre todo, mucha diversión por los videojuegos.

LO MEJOR DE MARIO™

Game trademarks and copyrights are the properties of their respective owners. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

Tips

¡Una combinación inesperada!

Si nos hubieran preguntado hace tiempo sobre el género más inusual con el que se podría fusionar el concepto de los monstruos de bolsillo, definitivamente hubiéramos mencionado tres distintos antes de los juegos de estrategia por turnos. No obstante, una vez que lo juegas quedas atrapado por su genialidad y te das cuenta de que la idea fue acertada, pues tanto los jugadores de estrategia se interesan en los **Pokémon** como los fans de la fiebre amarilla se adentran en los combates por turnos al estilo de la legendaria serie **Nobunaga´s Ambition**. Posiblemente tú mismo seas un jugador ambivalente y has jugado varios títulos de estos dos géneros, pero si no es así no te preocupes, te vamos a dar unos buenos consejos para que empieces con el pie derecho esta combinación que seguramente te mantendrá ocupado durante un buen rato.

© 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

¡Tu turno!

La nueva región conocida como Ransei es el escenario de las batallas de **Pokémon Conquest**; cada parte de Ransei está controlada por un Warlord que defiende su castillo con valor y ayuda de sus **Pokémon**. El objetivo principal es ir invadiendo cada reino para vencer a los distintos Warlords, y así cumplir la profecía que dicta que si alguien logra conquistar todos los reinos, el **Pokémon** que creó Ransei será revelado. Cada combate tiene lugar con la temática de los juegos de estrategia por turnos, pero aderezado genialmente con el concepto de los monstruos de bolsillo, sus tipos y la afinidad que tengas con ellos. Vamos a ver lo más relevante de este juego, para que lo puedas disfrutar totalmente aun si nunca has jugado un título de estrategia, pues sabemos que no son tan populares.

En el control de la situación

© 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

Control Pad:

Con la cruz direccional puedes mover el cursor para seleccionar a tus guerreros, comandos a elegir, qué **Pokémon** vas a usar y todo tipo de elementos dentro del juego y los menús.

Botón L (R):

Mediante este botón puedes seleccionar el reino a invadir o revisar, además de cambiar algunos elementos en pantalla.

Botón Y:

En la pantalla del mapa puedes ver distintas listas de elementos, unidades y más, al presionar Y. Asimismo, es posible obtener información de ayuda de cada selección en pantalla.

Botón X:

Avanzas al siguiente mes, lo cual es vital en este juego (más adelante lo explicaremos a detalle).

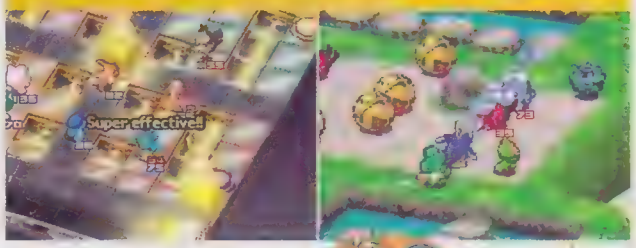
Botón A:

Confirmas tus selecciones y avanzas a tus unidades.

Botón B:

Regresas o cancelas las selecciones; también, alineas el cursor con el reino en donde esté detenido el Warlord.

Durante la jornada encontrarás muchos personajes que te enfrentarán en combate, pero podrás hacerlos tus aliados si cumples ciertas reglas.



Botón Start:

Abres el menú principal del juego para ver los mapas de Ransei y del reino en el que estés visitando o conquistando en ese momento.

Botón Select:

Al presionar este botón puedes ver el perfil; es decir, la pantalla e información variada.

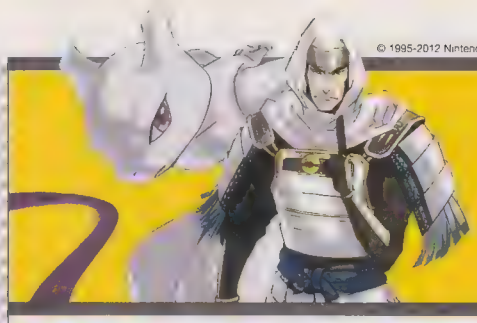
Stylus:

Si lo prefieres, puedes usar el *Stylus* para realizar selecciones y confirmarlas, lo cual es muy cómodo en este tipo de juegos.

© 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

Cada guerrero en tu equipo forma una unión especial con su monstruo de bolsillo.

© 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.



Batallas

Sobrevivir en Ransei no será algo sencillo, y menos si no tomas en cuenta que **Conquest** no se juega como otros títulos de **Pokémon**. Vamos a ver cómo se lleva a cabo una batalla paso a paso para que nada se te pase y tengas más oportunidades de salir victorioso.

1. ¡A invadir!

Así es, las cosas no son muy amistosas en **Pokémon Conquest**. Olvídate de ir con cuidado y evadiendo las zonas de pasto, pues en este juego deberás de ser más agresivo y no detenerte para nada si es que deseas conquistar los otros reinos. Desde la pantalla del mapa de Ransei debes elegir el reino cercano al que dirigirás tus tropas, así que no titubees y prepárate para pelear, porque las cosas se van a poner buenas.

2. Elige a tus guerreros

A diferencia de otros juegos, en **Conquest** tendrás sólo un equipo de seis guerreros (cosa familiar en **Pokémon**), así que antes de mandar a tus tropas es necesario que elijas bien a quiénes vas a tener en el equipo para que estén listos para lo que sea. Como siempre, es buena idea tener un equipo balanceado, pero cada reino tiene su preferencia (tal como los gimnasios de los **Pokémon** tradicionales), así que será recomendable que lleves al menos a dos guerreros que sean del tipo específico, para que tengas un poco de ventaja en batalla (cualquier ayuda es buena, ¿no?).

3. ¡Pelea!

Una vez que estés cara a cara con el enemigo empezará el combate entre tu equipo y el de tu oponente. La idea básica es avanzar a tus tropas hasta los adversarios y atacar usando sus mejores técnicas y movimientos, lo cual no te resultará tan extraño si has jugado las versiones de **Pokémon** anteriormente. Durante el combate es posible que utilices algunos ítems para que recuperes energía y cosas por el estilo, pero no debes confiarte si llevas un **Pokémon** fuerte, pues el trabajo en equipo será la mejor estrategia que podrás usar en cada combate.

Durante una batalla moverás a tus unidades, atacando a los enemigos y tomando lugares estratégicos para tomar ventaja sobre tu oponente. Puedes rotar el campo de juego para tener una mejor perspectiva de todo y que no te falte un detalle clave que podría afectarte en un momento dado, pues el mismo escenario influye según el terreno que tenga, al igual que puedes obtener cosas de los cofres que hay en el campo de batalla.

Para mover a uno de tus **Pokémon** es necesario que sepas que al momento de seleccionarlo aparecerán cuadritos azules que indicarán el movimiento permitido para tu personaje; asimismo, los cuadros rojos señalarán el movimiento de tus oponentes, así que toma esto en cuenta. Cada **Pokémon** puede moverse y atacar (si el enemigo está en el rango permitido) una vez por turno, de manera que debes planear bien tus movimientos. Si avanzas con una unidad, pero no deseas que pelee, selecciona *Wait* para que se quede estático en su lugar.

Al igual que en las versiones normales de **Pokémon**, en **Conquest** hay cambios de estatus que afectan el desempeño de los **Pokémon**. Un personaje puede quedar envenenado, dormido, quemado, paralizado o congelado; lo cual afectará enormemente el resultado del combate. Pero no temas, que tú también puedes infringir estos efectos en los oponentes. Otra cosa que hay que mencionar es que el daño causado a una unidad varía dependiendo del terreno, la dirección a la que esté viendo el objetivo y otras cosas más, por lo que notarás que la estrategia realmente juega un papel importantísimo en los combates y enfrentamientos.

Después de que muevas a tus unidades será turno del oponente, así que debes estudiar sus movimientos, pues durante el turno de tu adversario no podrás atacar. La misma estrategia no siempre te resultará contra todos los guerreros y Warlords, así que presta atención a los elementos en pantalla, a quiénes tiene de su lado y no temas retirarte si la situación compromete la seguridad de tu equipo. No olvides que es mejor darte una oportunidad para curarte, que ver cómo una de tus unidades cae bajo el poder del enemigo.

4. Checa tus resultados

El combate ha terminado, pero no te apresures a avanzar a la siguiente zona; antes, es necesario que te fijes bien en los estatus de tus tropas para que veas quiénes subieron de nivel y cómo quedaron de daño, así podrás planear mejor la siguiente estrategia. No creas que todo se resuelve con ir al *PokéCenter* y curar a tu equipo, aquí tendrás que tomar las medidas recomendables para poder poner de nuevo en óptimas condiciones a tus guerreros, y también debes checar si continúas con el mismo equipo, o bien decides cambiar algunos miembros por otros que sean más recomendables para el siguiente enfrentamiento.

5. Recluta a nuevos guerreros

Si algunas condiciones lo ameritan, es posible que reclutes a nuevos guerreros para que se unan a tu causa. De antemano te decimos que al principio no podrás reclutar a nadie, es indispensable que avances un poco en la historia para que puedas tener esta opción habilitada, pero no te preocupes, eso no significa que pierdas la oportunidad de añadir a los guerreros y sus **Pokémon** a tu galería. Depende de tus acciones durante el combate y de ciertos elementos que un guerrero pueda reclutarse o no, así que toma esto en cuenta antes de comenzar un combate, y no te olvides de salvar continuamente para evitarte molestias posteriores.

Ransei

Esta nueva región varía en ciertos aspectos en relación con lo que has jugado anteriormente, pero aun así conserva ciertos elementos clásicos de **Pokémon** y **Nobunaga's Ambition**. Trata de jugarlo como una entrega aparte y no te bases tanto en lo que ya conoces. Vamos a darte algunos consejos que es necesario que tomes como base al explorar Ransei para que sepas qué hacer y no te quedes estancado en ninguna parte y te conviertas en el mejor Warlord de todos.

Hay de todo tipo de **Pokémon** en Ransei, ¿crees poder encontrarlos a todos?

© 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

Conoce el mapa

Antes de moverte debes estudiar bien tus alrededores para que hagas los preparativos pertinentes y puedas estar listo para la acción. Revisa qué reinos están cerca y cuál es la mejor opción para comenzar a invadir. No tengas temor de equivocarte, pues no siempre las cosas saldrán bien a la primera; sólo debes tener paciencia y aprender de tus errores.

No dejes de visitar lugares

Habla con la gente, recorre el reino en el que estés y prepara a tus tropas para la batalla. Recuerda que los guerreros sólo pueden moverse un turno por mes, así que trata de movilizar a los más que puedas antes de pasar al siguiente mes. Recuerda que también es posible que entrenes a tus guerreros y sus **Pokémon** para que suban de nivel, lo cual es recomendable antes de que intentes avanzar al siguiente reino e intentes una nueva conquista. Si tratas de avanzar sin medir las consecuencias, seguramente te encontrarás con enemigos demasiado fuertes que te acabarán en un momento.

Reclutar

Además de reclutar oponentes de los reinos vecinos es posible que añadas a tu equipo a guerreros que no pertenezcan a algún ejército en particular, pero de todos modos debes vencerlos en combate. Recuerda que para poder reclutar a alguien debes tratar de vencerlo en menos de cuatro turnos, acabarlo con un movimiento superefectivo o derrotarlo sin que un **Pokémon** tuyo sufra daño. No olvides que algunos guerreros son especiales y tienen mayor poder que los normales, ¡así que no vayas a perder la oportunidad de reclutarlos!

La unión con tu PKMN

Ciertos **Pokémon** tienen afinidad con los distintos guerreros, así que debes checar bien la relación que hay entre ambos para que puedas tener una unión perfecta. Algunos no serán totalmente compatibles con ciertos guerreros, de manera que tendrás que investigarlo al visitar los sitios en donde hay **Pokémon** de ese tipo y notar el ícono de compatibilidad que aparece cuando los enfrentas. Si tienes una buena unión con tu **Pokémon**, éste será mucho más fuerte y causará más daño durante las batallas; si vez que un monstruo no está rindiendo como se debe, significa que necesitas tener una unión más estrecha o que no es tan compatible con tu guerrero.

Energía

Antes de entrar a un combate es buena idea comprar ponigiri en las tiendas de los reinos, pues te ayudarán a que tu **Pokémon** tenga más energía y sea mucho más fuerte que nunca. Trata siempre de estar bien equipado con ponigiri para que estés listo para las batallas, especialmente si vas a intentar conquistar un reino vecino.

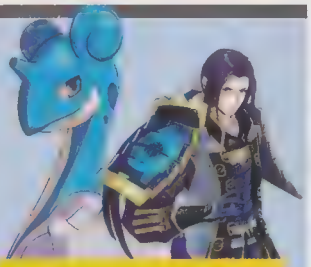
No olvides que las reglas, aunque se parecen a las de los juegos normales, varían en **Conquest**.

© 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

Galería

La galería no es indispensable para terminar el juego, pero viene siendo el equivalente del *Pokédex* en **Conquest**. Al enfrentar enemigos y encontrar a otros guerreros, puedes irlos añadiendo a tu galería hasta completarla, pero ten en cuenta que una cosa es tenerlos aquí, y otra muy distinta es reclutarlos. No vayas a pensar que por haberlos registrado en la galería ya están disponibles para usarlos dentro de tu equipo.

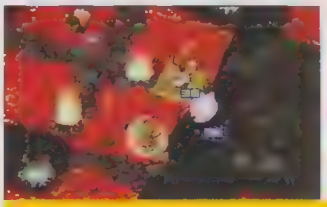
¡Combate con otros jugadores!

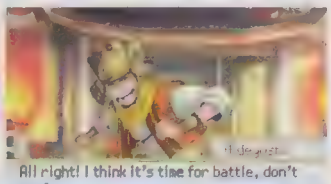


¿Estás listo para pelear contra otros guerreros? ¡Entonces, no lo dudes y demuéstralo!

Finalmente, te exhortamos a que no te quedes con los desafíos del juego, pues si lo que deseas es convertirte en el mejor Warlord de todos, es imprescindible que también te enfrentes a otros jugadores que estén listos para defender su posición. Si eres un entrenador **Pokémon**, sabrás de antemano que los mejores encuentros son contra otros colegas y no solamente retando a los que vienen en las versiones, pues lo mismo pasa en **Conquest**, así que no te quedes en casa a jugar, ¡es hora de conquistar otros reinos más allá de Ransei!

© 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.





Toma en cuenta las variaciones de los terrenos, pues pueden usarlas a tu favor y tener un poco de ventaja en cada una de las batallas que librarás.

Borra tu juego

Si por alguna razón deseas borrar tu juego, debes presionar y mantener A + B + X + Y cuando aparezca el logo de la compañía, pero recuerda que si lo haces no podrás recuperar tus avances de ninguna forma. Esto funciona bien si te obsequian el juego y ya alguien lo había comenzado.

¿Serás el elegido?

La profecía del reino está latente, pero no cualquiera podrá hacer aparecer al mítico **Pokémon** que [illegible] Ransei, así que trata de apoyarte en estos *tips* [illegible] te preparamos para que logres unificar todos los reinos y puedas ver con tus propios ojos qué **Pokémon** es el que está esperando al más grande Warlord de todos. No olvides que si tienes dudas, puedes escribirnos a nuestras direcciones para que te ayudemos con este genial juego que bien vale la pena no dejar pasar. ¡A la conquista, valiente Warlord!

ARCADIAS

Diversión en equipo

En los locales de Arcadia se pueden encontrar todo tipo de juegos, algunos se quedan ahí esperando por una oportunidad; no pasa mucho con ellos y son olvidados por el implacable paso del tiempo. En cambio, existen otros que son capaces de volverse fenómenos o íconos del entretenimiento, como es el caso de **Snow Bros.**, que además de una secuela fue la inspiración para varios juegos de este estilo de plataformas. Pero, bueno, no nos adelantemos, comencemos con la sección de Arcadias que estamos seguros les encantará.

Colaborar para avanzar

A medida que avanza la tecnología, por alguna extraña razón los juegos para varios jugadores, al mismo tiempo de forma cooperativa, han dejado de aparecer tan constantemente. En este momento salvo la edición de 25 aniversario de **Zelda** y **New Super Mario Bros. Wii**, no nos viene a la mente otro título, situación que no ocurría antes, pues juegos como **Double Dragon** o **Final Fight** eran el modelo a seguir, a los que debemos sumar el título que nos ocupa en esta ocasión, Snow Bros. Fue en 1990 cuando Toaplan, una compañía desarrolladora de juegos, puso en el mercado de la mano de Romstar a Snow Bros. A diferencia de lo que pasaba en aquel entonces, el juego no era del género de peleas ni un shooter, se trataba de un título de plataformas por pantallas, en el que para avanzar debíamos derrotar a todos los enemigos, sólo así se llegaba al siguiente nivel.

El juego en realidad no tenía historia, debíamos controlar a **Nick** y **Tom**, dos hermanos transformados en muñecos de nieve a lo largo de 50 niveles para terminar la aventura. Como es lógico, nuestra arma era arrojar nieve para convertir a los enemigos en bolas que después podíamos lanzar... el chiste era intentar eliminar a la mayoría con un solo disparo; si lo conseguíamos, la recompensa en cuanto a puntos era simplemente formidable.

Años más tarde, cuando se adaptó para NES, a diferencia de la Arcadia, se modificaron algunos aspectos, como el hecho de que ya se contaba con una historia, en la cual ambos hermanos fueron hechizados por una bruja, quien además secuestró a una princesa que, como debes suponer, ahora será obligación de **Tom** y **Nick** recuperarla.

© Capcom

¿Cuántos de nosotros pasamos horas jugando **Snow Bros.**? Es uno de los títulos más emblemáticos de las Arcadias, tanto así que la adaptación para NES a pesar de carecer de algunos elementos por falta de memoria, es uno de los cartuchos más buscados por los coleccionistas en todo el mundo. Así que si cuentas con uno de ellos, considérate afortunado, muchos jugadores desearían tenerlo.

Si tienes el juego para NES, aprovechamos para lanzar un reto, mándanos una foto o video donde se aprecie la mayor cantidad de puntos al terminarlo. No importa si lo haces acompañado o en modo para un jugador, los mejores récords los mencionaremos dentro de la revista en los siguientes números.

En muchos juegos de Arcadia y NES se repitió la fórmula de **Snow Bros.**, pero fueron pocos los que lograron formarse una fama. Entre ellos está el caso de Tumble Pop, un título que gracias a su forma de jugar tan sencilla (usabas un botón para saltar y otro para accionar una aspiradora) conquistó a varios jugadores. Por desgracia, no tuvo adaptación a consolas de Nintendo, pero es uno de los mejores juegos que aparecieron inspirados en **Snow Bros.**, de hecho aún se puede disfrutar en las Arcadias que se mantienen funcionando, si lo encuentras, dedícale un par de monedas.

Mientras más grandes, más rápido caen

Los enemigos eran pequeños y con diferentes rutinas cada uno, algunos saltaban, unos caminaban y otros rodaban, poniendo a prueba no sólo tu habilidad, sino también tu ingenio para terminar con todos en una sola bola de nieve. Lo interesante es que cuando tenías ya hecho pelota a cualquier criatura, no debías lanzarla de inmediato, podías dejarlo en algún espacio hasta que fuera oportuno; claro, debías disparare de vez en cuando para evitar que tu presa volviera a su forma original.

En cuanto a los jefes de nivel, podemos decirte que no sólo eran enormes y con movimientos que te confundían en un instante, sino que además su aspecto era bastante original: podías enfrentarte a un dragón, aves gigantes o incluso un cerebro. Ahora bien, si pensabas mucho tus jugadas o tardabas demasiado en encargarte de los enemigos, aparecían monstruos especiales que comenzaban a llenar la pantalla y presionarte. La mejor forma de disfrutar **Snow Bros.**, como ya sugerimos al inicio, era con un compañero, un amigo con el cual formular estrategias y sentirnos protegidos en momentos de apremio. En ese sentido, era perfecto, ya que debido a la estructura del juego no había nunca competencia, sino cooperación por un objetivo común, limpiar la pantalla. A lo largo de cada nivel podrás encontrar diferentes pociones especiales que te dan ventajas para afrontar los retos, como mayor velocidad, potencia o alcance en los disparos. Es justo aquí donde entra la estrategia al jugar dos personas, ya que no es conveniente que uno sola tenga más de un poder, ya que en caso de que sea eliminado se perderá esa ventaja del equipo; es mejor repartirlos de forma correcta. Después del éxito de **Snow Bros.**, además de varios clones que aparecieron, también lo hizo una secuela, **Snow Bros. 2** ¿Qué, no la conocías? Pues bueno... es mejor que te mantengas así, la verdad es que era un juego regular que no tuvo innovaciones ni diferencias claras con el original, además de que añadir a personajes de corte bizarro provocó que la gente se alejara de inmediato, lo cual no era para menos.

Atrapa a tus rivales en bolas de nieve en algún espacio, para después lanzarlas contra los enemigos que se encuentren vivos.

Un clásico de las maquinitas

Justo eso es **Snow Bros.**, un clásico, un título que a pesar de que ya cuenta más de 20 años de haber salido sigue dando horas de diversión a quien lo tome para consolas caseras, o bien para aquellos afortunados que aún puedan disfrutarlo en Arcadias. Si alguna vez llegas a encontrarlo, no dudes en adquirirlo, tradición su tradicional y adictivo mecánica ya le cabeza todo el tiempo.

¿Link tomará uno de estos caminos?

Para no alargar el tema, comencemos con las dos posibilidades para el siguiente juego de **Zelda**, según los rumores, en ambos casos se trata de un *remake*, puede ser de **The Legend of Zelda: A Link to the Past**, o bien de **The Legend of Zelda: Majora's Mask**. ¿Cuál elegirían ustedes? Bueno, repasemos brevemente lo que representó y lo que ofrece cada uno, para saber cuál es la mejor opción.

En 1992, **The Legend of Zelda** llegó al Super Nintendo, una versión que todos esperábamos con ansias al tratarse de un salto generacional, ahora se contaba con 16 bits de poder y un mejor control con más botones; las posibilidades era infinitas. El resultado fue como se esperaba, una obra gloriosa en historia y en *gameplay*, definió estándares en la saga que aún se siguen utilizando, sin mencionar que tenía algunos de los calabozos más complejos que se recuerden, así como varios ítems que verdaderamente te ponían a pensar en cómo utilizarlos; Miyamoto y su equipo lograron un juego único.

Cuando apareció **Ocarina of Time** en 1998, el considerado mejor juego de todos los tiempos, muchos dudamos en asegurar que era mejor que **A Link to the Past**... aun hoy no podríamos definirlo, quizá **Ocarina of Time** marcó una nueva era, el ingreso al mundo en 3D, pero lo que había logrado **A Link to the Past** en estructura y desarrollo bien podría colocarse incluso arriba del juego del héroe del tiempo.

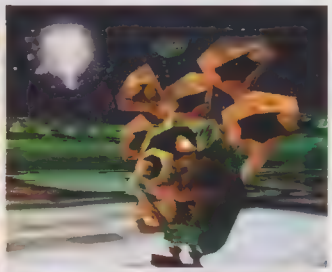
Tuvo una segunda adaptación a Game Boy Advance, pero nada más, el título permanecía igual, sin cambios relevantes; han pasado ya muchos años desde su salida, más de 20, por lo que sus posibilidades aumentan, pero tendrá una dura competencia, **Majora's Mask** no es para nada un juego que se pueda olvidar o hacer a un lado.

© Nintendo

Los rumores siempre serán eso, rumores, pero muchas veces tienen el poder de cambiar lo que conocemos. En este caso, no sería tan complicado pensar en un remake de esta serie tan popular.

La E3 ya terminó, pero los rumores siguen apareciendo, obviamente muchos de ellos tienen que ver con una de las series más populares de Nintendo, **The Legend of Zelda**, pero no tanto en el proyecto que se desarrolla para Wii U, más bien en lo que nos espera para Nintendo 3DS. Es obvio que tendremos un nuevo juego de la leyenda para esta consola portátil, pero lo que no sabemos es si se tratará de un *remake* o de una nueva versión. En esta ocasión, analizaremos las dos posibilidades que se han comentado entre fans, que la verdad, suenan muy interesantes.

Link con máscara de **Deku**.



Sin duda, este juego es uno de los más oscuros que Nintendo ha desarrollado, incluso superior a lo que vimos en **Twilight Princess** para Wii.

La luna puede caer una vez más

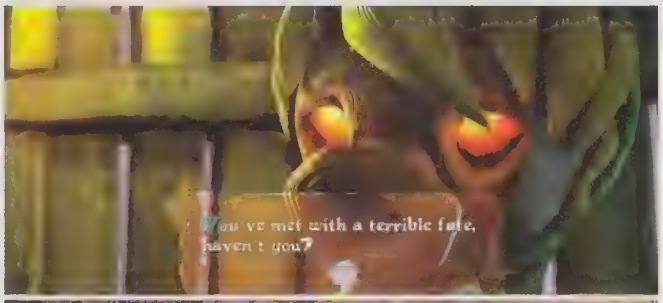
Fue en el año 2000 cuando **Majora's Mask** vio la luz en Nintendo 64, dos años después de Ocarina of Time; fue un éxito rotundo en todo el mundo, su historia, basada en el juego de las máscaras de su antecesor, conquistó a los aficionados. En este caso, nos encontramos ante un juego más corto, tal vez el más corto de la serie, cuenta con tan sólo cuatro templos principales pero con decenas de misiones alternas que debemos cumplir para obtener la totalidad de máscaras, sólo de este modo podremos disfrutar el verdadero final.

Otro elemento interesante de este juego fue su ambiente oscuro, hasta cierto punto tétrico, con personajes que jamás nos hubiéramos imaginado en un título de **Zelda**. Aun ahora los debates en Internet respecto a su significado se mantienen, hay gente que afirma que oculta mensajes en cada uno de sus templos y melodías, pero obviamente esto jamás se ha podido confirmar, pero sí ha servido como pretexto para que algunos bromistas se aprovechen realizando videos como aquel donde se decía que un cartucho de **Majora's Mask** estaba embrujado, del cual te hablamos en Club Nintendo hace algunos números.

¿Qué otro *remake* te agradaría ver de la serie? A muchas personas, entre las cuales nos incluimos, nos encantaría ver una adaptación de **Wind Waker** para Wii U, completamente en HD. Sería fantástico, pero por desgracia por ahora sólo es un sueño.

Majora's Mask ha reaparecido un par de veces más, primero en una versión especial para Nintendo GameCube y después en la Consola Virtual de Wii, por lo que nuevas generaciones han tenido la oportunidad de disfrutarlo sin problemas.

Nosotros consideramos que, de ser ciertos los rumores, el juego que debe tener preferencia es **A Link to the Past**, simplemente por la cantidad de años que tiene antes de **Majora's Mask**, además de que este último sería muy similar a **Ocarina of Time** en cuanto a los gráficos. Sería preferible ver una renovación total, la cual sería una obligación en **A Link to the Past**, sin mencionar que muchos jugadores que han disfrutado, vivido y llorado con **Twilight Princess** y **Skyward Sword** no conocen este clásico de Super Nintendo, así que a partir de ahora cruzamos los dedos no sólo para que estos rumores se hagan realidad, sino también para que los *remakes* hagan justicia al juego original.



Estas imágenes son de los nuevos juegos que saldrán para... Ja, ja, lo sentimos, son falsas, hechas por fans, pero se emocionaron un segundo, ¿no?

El vendedor de máscaras.

Xafei

Espantapájaros

© Nintendo

MARIADOS

¡Vaya que hay juegos que realmente nos hacen sudar por su dificultad! Pero no todos tienen que ser difíciles de ese modo, pues existen algunos que más que nada son enigmáticos en su historia o desarrollo. En esta ocasión tenemos un par de dudas que resolveremos con gusto, así que si tienes alguna incógnita sobre tus juegos, no dudes en escribirnos para ayudarte a terminarlos de una vez por todas.

[illegible]

Víctor Ruiz
Tabasco, Edo. Mex.

[illegible]

©2005 Capcom

Killer7 es uno de los juegos más extraños que hemos conocido; no es raro que alguien tenga dudas sobre él.

1. No entendí lo de la sangre para subir de nivel, ¿cómo le hago?

Cuando vences a los enemigos (**Heaven Smiles**), obtienes sangre que puedes usar para convertirla en suero al seleccionar el canal B en la televisión. Recuerda que hay un límite de sangre que puedes transformar en cada nivel, así que piensa bien en qué personajes la vas a usar, y qué atributos vas a subirle a cada personaje.

2. ¿Los gigantes del nivel 2 dejan sangre? Es que los vencí pero no me dieron nada.

Lo que pasa es que suponemos que usaste a **Mask de Smith** para eliminarlos de forma rápida, ¿verdad? Para poder obtener sangre (y bastante) es necesario que los acabes disparándoles justo en el ojo cuando lo abren; puedes usar a **Kaede** para disparar de lejos, o a **Con** o **Kevin** para disparar rápidamente, y que sea más fácil.

3. En la misma misión me cuesta trabajo responder las preguntas que te hacen para entrar a una oficina (la primera vez lo hizo mi hermano).

Éstas son las respuestas de las siete preguntas que te hacen:

1. Three
2. Four
3. Purple
4. Texas Bronco
5. A Perfect City
6. Six
7. Suit

Trata de usar a todos los personajes, pues tienen habilidades distintas.

4. Al final de la misión 5 vi que mi hermano puso unas claves en una computadora, pero la verdad no las anotamos y no recordamos cómo obtener las respuestas, ¿podrían ayudarnos?

Las pistas están dentro de las cintas que puedes escuchar con **Garcian Smith**, pero te facilitaremos las cosas:

1. PARKREINER
2. 00480158
3. ALABAMA
4. 11221942
5. B
6. MICHAEL
7. KATHARINE
8. 04281952
9. EAGLE

5. Al final de la última misión te preguntan sobre si eliminas a **Matsuoka** o no, ¿cuál es la acción correcta?

Dependiendo de la decisión que tomes, cambiará un cinema al final del juego, pero realmente no es algo que podamos definir como "bueno" o "malo"; más bien, depende de cada jugador la decisión que se tome. Si es posible, salva tu juego para que puedas ver las diferencias y decidas cuál te agrada más.

El final

Antes que nada debemos mencionar que vamos a explicar qué fue lo que pasó al final del juego, así que lo siguiente contiene *spoilers*. Aquellos que no han terminado el juego, considérense advertidos.

¿Emir?

Lo que viste en el hotel no fue un sueño, simplemente la revelación de que fue el mismísimo **Emir Parkreiner** quien eliminó a los seis miembros del equipo (**Dan**, **Kaede**, **Con**, **Kevin**, **Coyote** y **Mask de Smith**) y se convirtió en **Garcian**, quien fue absorbido por **Harman Smith**, haciéndolo que olvidara quién era y manipulándolo junto con las otras manifestaciones físicas del equipo para sus propios planes. Por eso es que sólo **Garcian** es el único que puede revivir a los otros miembros del equipo, que puede entrevistarse con la gente y que habla con **Harman**, pues él es el único que tiene forma física en realidad. Su maleta tiene las armas de los demás miembros, pues cuando se "convierte" en los demás, en realidad es él mismo, usando las habilidades de todos mediante la manifestación de sus conciencias.

Tres años después, **Garcian** (ahora **Emir**) llega a una isla para acabar con el último de los **Heaven Smiles**. Ahí encuentra a **Matsuken**, quien le da la opción de dejarlo vivir, lo cual permitiría a Japón atacar a los Estados Unidos; o eliminarlo, dejando que los americanos se enteraran del complot de Japón en las elecciones. No importando la decisión, **Garcian** se entera de que el último **Heaven Smile** es **Iwazaru**, quien realmente es **Kun Lan**, y lo elimina, terminando con su misión.

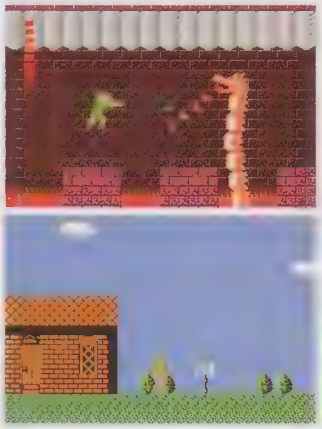
Lo más difícil de entender del final es realmente quién estaba tirando de los hilos, si **Harman** o **Kun Lan**; la respuesta es que ambos de cierto modo, pues mientras **Harman** utiliza a **Garcian** y al equipo **Killer7** en general, **Kun Lan** los manipula disfrazado de **Iwazaru**. La escena final también requiere de explicación, pues crea controversia. Lo que pasa es que, en realidad, tanto **Harman** como **Kun Lan** son seres inmortales que representan al bien y al mal, por lo que al final vemos que un siglo después su lucha interminable continúa.

Lo que sí no ha quedado realmente explicado es quién representa el "mal" y quién el "bien", pues ambos personajes manipularon las acciones de **Emir/Garcian** a su beneficio.

¡Hola, amigos de CN! Espero que les vaya bien y que hayan regresado con las pilas bien puestas después de la E3. El Wii U se ve increíble, ¿verdad? Bueno, quisiera que me ayudaran con el juego **Zelda II: The Adventure of Link**, que tengo gracias al Programa Embajador. Sucede que tengo problemas para localizar un par de ítems dentro del juego, así que si no es mucha molestia, ahí les van mis preguntas.

René Vásquez

Gracias por escribirnos, René. Efectivamente, el Wii U nos ofrecerá una dimensión para divertirnos más allá de sólo tomar el control y jugar, así que no puedes dejar de checarlo en cuanto salga al mercado (nosotros ya estamos ahorrando para el nuestro). Vamos a resolver tus dudas:



© Nintendo

Este juego es realmente un deleite, pues se disfruta mucho al jugarlo. ¿Has encontrado todo o te falta algún ítem?

1. ¿Dónde se localizan los contenedores de magia y corazones? Porque me faltan varios de ambos.

Como no sabemos cuáles te faltan, mejor te decimos en dónde se localiza cada uno de ellos; dependerá de ti obtenerlos.

Contenedores de Corazón:
- Al sur del palacio Parapa.
- En la cueva al este del pantano Midoro.
- Al norte del palacio del mar.
- Al este del sexto palacio.

Contenedores de Magia:
- Al sur del palacio de Zelda.
- Debajo de una piedra, por donde obtienes el martillo.
- En la isla del laberinto.
- En el pueblo de nuevo Kasuto.

2. Ya conseguí la estocada baja, pero me dijeron que hay otro movimiento, si es así, ¿en dónde lo encuentro?

Sí existe, y es la estocada alta (*Uptrusth*), la cual sirve mucho contra algunos enemigos y jefes. Para localizarla debes ir a Darunia y entrar en la sexta casa (la que tiene chimenea). Ahora, encuentra la casa que no es tan alta y usa la magia *Jump* para que subas al techo; salta por los tejados hasta que regreses a la sexta casa y entra por la chimenea para que hables con un soldado que te dará la habilidad, pero si llegas como **Fairy** no resultará, debes ser **Link**.

Por esta ocasión hemos terminado con las dudas de nuestros amigos lectores. Si tienes problemas con un juego, escríbenos a la dirección de nuestra revista o por vía electrónica a: mariados@clubnintendomx.com y te ayudaremos con tus preguntas. No olvides que hasta el mejor jugador necesita un poco de ayuda a veces. ¡Sigue jugando!

Evolución Double Dragon

¡Dos dragones pelean mejor que uno!

Existen franquicias que han dejado una huella importante dentro de la industria de los videojuegos, como **Mario Bros.**, **The Legend of Zelda** y otras populares, pero hay otras que aunque muchos las conocemos, lamentablemente no han llegado a nuestros días y sólo nos queda su legado, como es el caso de la increíble serie **Double Dragon**. Este clásico título que nació en las Arcadias fue un *Beat ´em Up* que aunque no fue el primero en su género, marcó la pauta a seguir para muchos otros títulos subsecuentes. En esta ocasión vamos a ver cómo fue evolucionando esta singular serie, que estelarizan los carismáticos hermanos **Lee**.

© Altus

Double Dragon es una de las franquicias más conocidas y que más extrañamos. No cabe duda de que sería genial tenerla de regreso.

Un clásico como pocos

Double Dragon fue desarrollado por la ya difunta compañía Technos Japan Corporation, que nos trajo también la afamada serie **Kunio-kun** (aunque no todos sus juegos llegaron a América, y los que lo hicieron fueron relocalizados), lo que nos da una idea de la experiencia que hay detrás de cada entrega de la saga de los hermanos **Lee**. De manera muy general, **Double Dragon** se trata de las aventuras de los gemelos **Billy** y **Jimmy**, quienes practican el arte marcial ficticio llamado *Sosetsuken*, que usan en contra de los diversos adversarios de cada uno de sus juegos. En su momento, **DD** tuvo un éxito sin precedentes y fue llevado a casi todas las consolas que hubo durante su auge. Fue tanta su fama, que existió una caricatura, una película de *Live Action* y numerosas secuelas para varios sistemas de las épocas en las que salieron.

© Technos Japan/ © Rare Ltd.

El Arcade de Double Dragon ha tenido una amplia gama de programas y conversiones para diferentes sistemas, Battletoads, por ejemplo, es una de ellas. The ultimate Team.

¿Qué es un *Beat ´em Up*?

Tal vez ese término resulte poco familiar para algunos, por esa razón vamos rápidamente a hablar sobre él para que no haya dudas y podamos continuar con la evolución. Se le conoce como *Beat ´em Up* a la división de los juegos de peleas en donde el protagonista combate contra muchos enemigos que son por lo regular menos fuertes que el héroe hasta que llega con el jefe, quien es un adversario de considerable poder. Usualmente este tipo de juegos giran en torno al combate contra el crimen, con escenarios callejeros y donde la motivación es generalmente la venganza o el rescate (**Final Fight**, **Double Dragon**, **Vigilante**), pero hay otros títulos en donde los eventos toman lugar en ambientes fantásticos con seres mitológicos (**Dungeons & Dragons**, **Golden Axe**, **Arabian Fight**). Existen juegos en 2D como **Kung-Fu Master**, y los más populares en 3D simulado, como es el caso del exponente en esta ocasión.

Una de las características más comunes es que este tipo de juegos tienen la opción de jugarse de manera individual como en **Viewtiful Joe** (el cual es uno de los más recientes), entre dos personas como **Double Dragon**, o bien hasta cuatro personas de manera simultánea llevando el concepto de "cooperativo" a un nuevo nivel, como en **Teenage Mutant Ninja Turtles**, **X-Men** o **Captain Commando**.

Marcando el camino

Los *Beat ´em Up* comenzaron a tener una influencia en la década de 1980, en donde **Renegade** presentó de cierto modo el tema de la venganza urbana en contra de los maleantes. Cuando llegó en 1987 **Double Dragon**, el modo cooperativo fue el parteaguas que le dio popularidad al género y que sirvió de base para muchísimos juegos subsecuentes. Pronto los títulos de peleas tomaron fuerza con la salida de nuevos exponentes de combates 1-1, como **Street Fighter** o **Violence Fight**, pero aun después de ser eclipsados los *Beat ´em Up* siguieron apareciendo, inclusive evolucionando al llegar a los escenarios en tiempo real en 3D en juegos como **Fighting Force**.

Hubo muchas adaptaciones del original título que triunfó en Arcadia, pero algunas no tuvieron éxito y quedaron rápidamente en el olvido de los jugadores.

Los hermanos **Lee**

Los protagonistas de **Double Dragon** son los hermanos **Billy** y **Jimmy Lee**, quienes, como mencionamos, usan el estilo *Sosetsuken* ("Puños interceptores gemelos") y pelean con determinación para salvar a la novia de **Billy**, **Marian**, de las garras de una banda de maleantes. La técnica de los hermanos se llama así como homenaje al estilo de Bruce Lee (sin mencionar su apellido), el *Jet Kune Do*, que se conoce como "Estilo del puño interceptor". Al ser originarios de la época en que el segundo personaje era el mismo que el primero, pero de otro color, **Billy** y **Jimmy** tienen los mismos movimientos, pero pronto fueron ganando sus propias técnicas, lo que se refleja en entregas posteriores.

© Technos Japan

Double Dragon

1987, Arcadia, NES, GB, etcétera.

La compañía Technos Japan creó varios títulos geniales, pero sin duda una de las más famosas de sus series fue **Double Dragon**, que tomó las Arcadias por sorpresa a finales de la década de 1980. En este primer juego se introdujeron nuevos elementos en relación con el afamado **Nekketsu Koha Kunio-kun** (traído a América como **Renegade**), como el modo cooperativo, la posibilidad de usar las armas de los contrincantes y más. En este juego se presentaron los estándares que rigieron a la mayoría de las entregas de la serie, como jugar en 3D simulado, los enemigos de mayor tamaño, como los **Abobo**, etcétera.

La llegada de la serie al sistema consentido de 8 *bits* marcó una diferencia notable, pues aquí el antagonista era el mismísimo **Jimmy Lee**, quien había raptado a **Marian**; no obstante, el juego tuvo muchas cosas interesantes, como ir avanzando en escenarios con elementos móviles, por ejemplo. Aunque perdió la modalidad de dos jugadores en el modo de historia, sí la tuvo en un modo *versus* en el que podías elegir al mismo personaje y pelear, aunque no era muy bueno realmente. Este juego está disponible para descargarse en la Consola Virtual del Wii. La versión de Game Boy es muy parecida a la que pudimos disfrutar en el NES, pero aquí no aparece para nada **Jimmy Lee.**

Technos Japan implementó varios de sus elementos de **Kunio-kun** para crear esta genial franquicia.

Una grandiosa serie que vale por dos

Double Dragon es una de las más famosas series que hemos visto en la industria de los videojuegos; prácticamente, ningún videojugador que aprecie los clásicos puede decir que no conoce al menos por nombre esta gran saga que nos dio tanta diversión hace ya varios años, y la cual es recordada con mucha estima, pues al igual que el original **Street Fighter II: The World Warrior**, fue la base para muchos juegos de peleas 1-1, **Double Dragon** lo fue para los *Beat ´em Up* que aparecieron después. Vamos a ver la evolución que ha tenido, con los cambios y cosas que se fueron implementando en las secuelas que continuaron esta grandiosa serie.

Double Dragon II: The Revenge está considerada como la mejor entrega de la serie, especialmente la versión de NES, pues es dinámica y bastante emotiva.

Double Dragon II: The Revenge

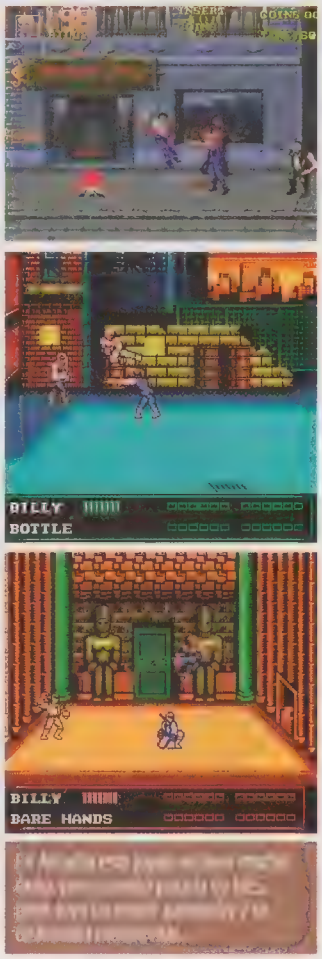
1988, Arcadia, NES, GB

Nuevamente los hermanos deben combatir contra hordas de enemigos para lograr su objetivo, pero ahora no se trata de rescatar a **Marian**, sino de vengarla. La versión de Arcadia es muy buena e introdujo movimientos especiales totalmente nuevos, como una patada giratoria, pero sin lugar a dudas fue la adaptación a Nintendo Entertainment System la que acaparó la atención por su excelente estilo de juego que va acompañado de imágenes que cuentan la historia (mucho más emotiva) de esta entrega. La diferencia más notable es que en lugar de que haya un botón para golpe y uno para patada, aquí la acción depende de hacia dónde se esté enfocando el personaje.

Double Dragon III: The Rosetta Stone

1990, Arcadia, NES, GB

La tercera entrega de la serie no tuvo el mismo éxito que sus antecesores, y **Double Dragon III** pasó casi desapercibido en las Arcadias, pues los cambios no fueron tan favorables para la franquicia. En esta ocasión, un tercer personaje, de nombre **Sonny,** estuvo disponible para que se pudiera jugar entre tres personas, cosa innovadora en esos días. Adicionalmente, nuevas familias también entraron en acción para combatir a los malosos del juego. Entre los detalles que afectaron a **DD3** estuvieron el pobre *gameplay* y el hecho de tener que echarle más monedas al juego para recuperar vida y hacerte más poderoso, entre otros más, como que ya había salido **Final Fight**, de Capcom, que fue superior a **DD3**. La adaptación al NES tuvo una respuesta más favorable, pero siguió sin alcanzar el éxito de la primera y segunda entregas.



© Acclaim

Super Double Dragon

1992, SNES

Muchos juegos del SNES tuvieron el sobrenombre "Super" no sólo por ser para ese grandioso sistema, sino porque en realidad fueron versiones bastante mejoradas de los juegazos que ya habíamos disfrutado (**Super Castlevania IV**, **Super Godzilla**, **Super Metroid**, **Super Star Wars**, **Super Bomberman**); en el caso de **Double Dragon**, la versión para SNES fue por demás increíble, pues aparte de la mejora gráfica, los personajes tuvieron más movimientos como bloquear ataques y usar mejor las armas. La idea de regresar a la serie a sus raíces olvidando los elementos de la tercera entrega fue genial.

Double Dragon V: The Shadow Falls

1994, SNES, Sega Genesis

Durante el tiempo en que **Double Dragon** tuvo su auge, se lanzó una película de *Live Action* y una serie animada para la televisión, la cual fue adaptada para un nuevo videojuego para el SNES, pero esta vez fue uno enteramente de peleas al estilo **Street Fighter**, y no un *Beat ´em Up*, como era costumbre. Lamentablemente, Technos no estuvo a cargo de su desarrollo, por lo que el resultado final fue un juego más del montón que quisieron entrar a la competencia durante el *boom* de los juegos de pelea. El estilo de los personajes tampoco ayudó mucho, y la jugabilidad terminó por hundir aún más este título.

Double Dragon 6-1

1995, Neo-Geo/Arcade

Como respuesta, Technos lanzó su propio juego de peleas 1-1 basado en la película de *Live Action* de **DD**, que a su vez estuvo basada en el original. Esta vez las cosas fueron distintas, pues fue bien recibido por los fans, quienes disfrutaron de su buen estilo de juego, aunque nunca llegó a una consola de Nintendo. Este juego fue notable, pues además de presentar un sólido *gameplay*, fue el último en ser lanzado por Technos Japan antes de que la compañía quedara fuera del mercado.

Double Dragon Advance

[illegible]

Otras apariciones

La saga no se quedó solamente en sus juegos, pues tanto los hermanos **Lee** como otros personajes del juego también han tenido apariciones ya sea como elegibles o *cameos* en otros títulos variados. He aquí algunos de ellos, ¿los has jugado?

Super Spike V'Ball (NES)
En la versión de NES se puede elegir un equipo formado por **Billy** y **Jimmy Lee**.

WWF Superstars (Arcadia)
Si te fijas bien, se puede apreciar a **Billy Lee** como uno de los espectadores del público.

River City Ransom (NES)
El tema de **Double Dragon** suena durante la pelea contra **Randy** y **Andy**, dos personajes que están inspirados en los hermanos **Lee**.

Battletoads & Double Dragon (NES, GB, Genesis, SNES)
Existieron unos juegos en donde se hizo un *Crossover* de los personajes de **Double Dragon** y **Battletoads**.

Voltage Fighter Gowcaizer (Neo-Geo)
Este *cameo* es bastante difícil de notar para alguien inexperto, pues además de que este juego es raro de encontrar, casi no ponemos atención al detalle de que el personaje que sale en el final del **Captain Atlantis** es **Burnov**, del **Double Dragon 6-1**.

Rage of the Dragons (Neo-Geo)
Un juego no oficial salió bajo este nombre, en donde los personajes principales son dos hermanos de nombre **Billy** y **Jimmy Lewis**.

Una serie memorable

Double Dragon es una de las franquicias que se quedan en nuestra memoria como una de las consentidas. Es una pena que no hayan salido más entregas, pues con la tecnología del Nintendo 64, el Nintendo GameCube o el Wii sería genial volver a disfrutar de las aventuras de **Billy** y **Jimmy Lee**. Sea como sea, bien vale la pena recordar cómo **Double Dragon** marcó el estándar de los juegos del género, y gracias a ellos podemos gozar con juegos tan buenos que conservan uno o más detalles que se vieron por primera vez en esta saga. No olvides enviarnos tus comentarios a nuestra dirección y correo, para que estemos en contacto y veamos qué otras series te gustaría ver en Evolución. ¡Sigue jugando!

UN VISTAZO A JAPÓN

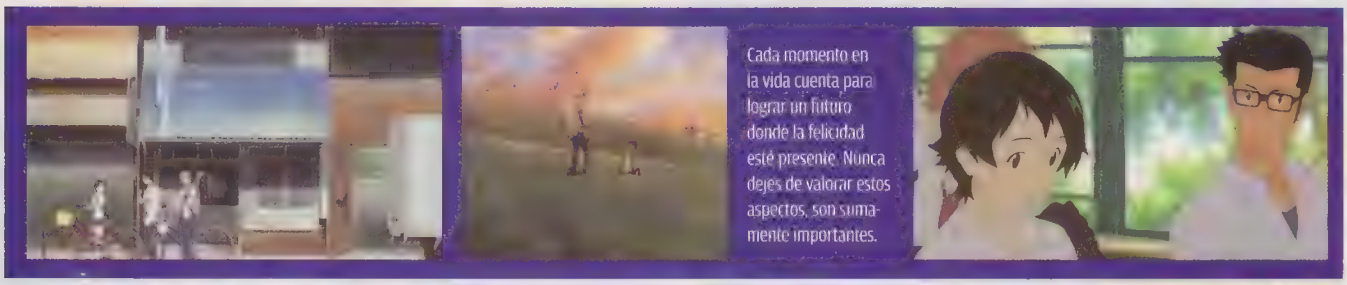
Este mes hablaremos de una auténtica maravilla, una película que desde su estreno, hace algunos años, ha causado gran revuelo por su trama y grandes personajes. Nos referimos a **La chica que saltaba en el tiempo**, obra que intenta dejarnos un gran mensaje, el cual intentaremos transmitir en las siguientes líneas, así que sugerimos que te pongas cómodo y disfrutes de este artículo que hemos preparado, que estamos seguros te dejará pensando en la manera como actualmente gastamos nuestro tiempo. Cada segundo cuenta.

El tiempo no espera a nadie...

La chica que saltaba en el tiempo fue escrita por Satoko Okudera, su primera publicación fue en 1967, pero Madhouse decidió traerla a las nuevas generaciones en 2006, convirtiéndose como ya comentamos en un clásico instantáneo, del cual les vamos a comentar la trama enseguida. ¿Alguna vez han imaginado que viajan por el tiempo?, ¿qué es lo que harían si tuvieran este poder?

La historia tiene como protagonista a **Makoto Konno**, una chica como cualquier otra que va a la escuela todos los días y gusta de salir con sus amigos. Su vida es normal, tranquila, hasta que un día, al hacer la limpieza de uno de los laboratorios, se encuentra un misterioso objeto con forma de nuez; no le da mucha importancia a pesar de que tiene una sensación extraña después de haberlo tocado. Continúa con sus labores en la escuela... donde por cierto ese día en particular no le va nada bien, reprueba un examen y tiene un problema en clase de cocina, sin mencionar que es golpeada por unos chicos de manera accidental en el patio de la escuela.

Madhouse está convertido en uno de los estudios de animación más populares de Japón, en su historial tienen proyectos verdaderamente impresionantes, como **Death Note**, **Monster**, **Metrópolis** e incluso algunos cortos de **Animatrix**. Tienen gran experiencia y se nota en cada animación en la que han participado, realmente nos hacen vivir experiencias inimaginables.



Cada momento en la vida cuenta para lograr un futuro donde la felicidad esté presente. Nunca dejes de valorar estos aspectos, son sumamente importantes.

El director de esta película, Mamoru Hosoda, tiene ya gran experiencia en el medio, ha participado en obras de gran nombre, como episodios y películas de **Digimon**, **One Piece** o **Sailor Moon**, además de **Summer Wars**, una cinta de 2009 que desde ese momento ha ganado varios reconocimientos por su calidad en cuanto a animación, pero en especial por su gran argumento. Pronto les hablaremos de ella.

El comienzo de la aventura

Como de costumbre, **Makoto** tomó su bicicleta y comenzó a bajar la pendiente que la separaba de su hogar, donde al final cruza un tren. Mientras meditaba acerca de su extraña mala suerte, piensa que nada peor puede ocurrir... pero justo en ese momento se da cuenta de que los frenos de su bicicleta no sirven, va a toda velocidad y no puede detenerse, lo peor es que el tren está a punto de cruzar; su muerte parece inevitable, un final inesperado para una chica como ella.

Choca en la barrera que impedía el paso de peatones mientras el tren está en movimiento, sale impulsada hacia las vías y el tren pasa justo en ese instante. Todos los presentes vieron el hecho, pero de pronto aparece en su casa, sin haber sufrido un solo rasguño. Se pregunta qué fue lo que pasó, no da crédito a sus situación, no tendría que estar viva, iba directo hacia el tren... sin embargo, sigue de pie y en su hogar, como si nunca hubiera salido de su casa.

Tras los raros acontecimientos, decide hablar con su tía, quien sin pensarlo mucho le dice que lo que ocurrió es que viajó en el tiempo, que es algo normal en ciertos jóvenes y que ella misma lo había hecho antes; le comenta que lo único que tiene que descubrir es la forma en la que lo logró. Poco tiempo después se da cuenta de que la manera en que puede retroceder en el tiempo es saltando, cada vez que lo hace puede regresar en el tiempo tanto como quiera, lo que le permite aprovecharse de cada situación en la que se encuentra.

Cada decisión que tomemos afecta nuestro destino, lo modifica, hasta la más simple. Tomemos esto en cuenta para asegurarnos de encontrar la felicidad.

Este cruce de tren es donde se desarrolla la mayor parte del anime. Los hechos que modifican lo que ocurre suceden ahí, por eso se puso especial atención a los elementos que rodean esta zona del pueblo. En verdad pareciera que tiene vida propia.

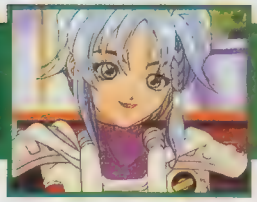
La vida y sus sorpresas

Al momento de descubrir la verdad, **Makoto** se da vuelo haciendo cualquier cantidad de cosas, como por ejemplo pasar el examen que había reprobado, evitar el accidente de cocina y esquivar a los alumnos que la golpean por error. Realmente, su visión de la vida era simplemente divertirse con sus amigos **Chiaki Mamiya** y **Kousuke Tsuda**, con los que disfruta lanzar la pelota en un terreno fuera de su escuela.

Se puede decir que son inseparables, van a todos lados juntos, incluso al karaoke, donde **Makoto** no quería salir jamás, motivo por el que regresa el tiempo más de una decena de veces para seguir cantando. Vuelve con su tía y le cuenta que ha descubierto cómo saltar en el tiempo y que todo le ha ido de maravilla desde entonces, a lo que ella responde que tal vez alguien la esté pasando mal en su lugar, por tantos cambios que ha provocado.

Con el paso del tiempo (sí, bastante irónico, pero así es), **Makoto** se da cuenta de que alterar los hechos ha traído varias consecuencias, entre ellas que varios de sus compañeros sufran burlas y ataques por participar en actos que originalmente le tocaban a ella. Esto la hace sentir mal, intenta remediar las cosas pero no es posible; aun así, el verdadero golpe del destino está por llegar.

Un día al terminar de jugar, **Chiaki** decide llevar a **Makoto** a su casa, ya que ésta no tiene bicicleta nueva. En el trayecto hablan de **Kousuke**, parece que pronto tendrá novia y ambos se quedarán solos, así que **Chiaki** propone a **Makoto** que salga con él y, tal vez, ser una pareja. **Konno** no puede creer lo que está escuchando, no sabe cómo reaccionar, así que sin pensarlo dos veces decide regresar el tiempo para evitar la conversación... pero no lo consigue, debe repetir la operación decenas de veces hasta que por fin **Chiaki** no tiene oportunidad de confesarle sus sentimientos.



DNA 2 es una de las animaciones más espectaculares que se recuerden de los años noventa, una verdadera obra de arte que fue adaptada de un manga donde conocíamos al protagonista, un joven que debido a una rara afección vomitaba siempre que estaba cerca de una mujer... Pues bien, esta adaptación también fue hecha por el increíble equipo de Madhouse, así que como puedes notar, tienen gran experiencia.

Pocas son las obras que logran cautivar desde el primer minuto a los espectadores, **La chica que saltaba en el tiempo** no sólo representa una distracción de noventa minutos, sino también una enseñanza, una lección que muchos ya hemos olvidado. La vida no tiene control remoto, debemos aprovecharla antes de que su reloj llegue a cero y sea demasiado tarde.

© Satoko Okudera / Madhouse

Lucha por tu destino

Makoto se da cuenta de que en su brazo aparece una especie de tatuaje que indica un número, representa las veces que puede viajar en el tiempo... Lástima que lo descubre cuando sólo le resta un salto más, así que decide guardarlo para una mejor oportunidad. Días después, **Kousuke** toma la averiada bicicleta de **Makoto** para llevar a su casa a su futura novia; manda un mensaje de texto a su amiga para avisarle, rápidamente **Makoto** intenta contactarlo para decirle de los frenos, pero es muy tarde, ya va en camino. ¿Lo peor? Ya gastó su último viaje intentando reunir justamente a **Kousuke** con la chica que le gusta.

Todo parece salir mal, ella ve cómo ambos chocan en la bicicleta y son golpeados por el tren, **Makoto** rueda por la avenida y queda lesionada también... pero de pronto, abre los ojos y está bien. ¿Cómo pasó eso?, fácil, **Chiaki** los salvó, también puede viajar en el tiempo, ya que él viene del futuro y el aparato que se encuentra **Makoto** al inicio le pertenecía, todo esto se lo explica a **Makoto**, y es en ese momento cuando ella se da cuenta de sus verdaderos sentimientos hacia él, también lo quería.

La película cuenta con una adaptación a manga, donde, como es tradición, se alteran los hechos para que resulte atractivo a los aficionados, pero nada de cuidado, se mantiene toda la esencia del autor principal. Desafortunadamente, no se ha realizado alguna adaptación en nuestro territorio, sólo se puede conseguir en idioma inglés.

Lamentablemente, **Chiaki** decide escapar, sabe que no puede tener más contacto con personas de la época en la que se encuentra ahora, pero no puede regresar a su tiempo, ya que también era su último salto el que usa para salvar a sus amigos. **Makoto** comienza a deprimirse, perdió a **Chiaki** por su inseguridad, y ahora desearía regresar en el tiempo para confesarle su amor y aceptar su propuesta.

Acostada en su cuarto, se da cuenta de que su marcador de viajes en el tiempo marca uno. No lo entiende, pero cuando **Chiaki** regresa el tiempo para evitar la tragedia de **Kousuke**, le renueva a ella su último viaje, así que sin pensarlo ella decide regresar el tiempo y encontrarse con él... ¿El final? No se los podemos contar, deben vivirlo, sólo les podemos decir que es sumamente emotivo.

¿A qué época regresarías si pudieras hacerlo? ¿Cambiarías aspectos de tu vida? No es una decisión sencilla de tomar, pero resultaría muy útil corregir los errores.

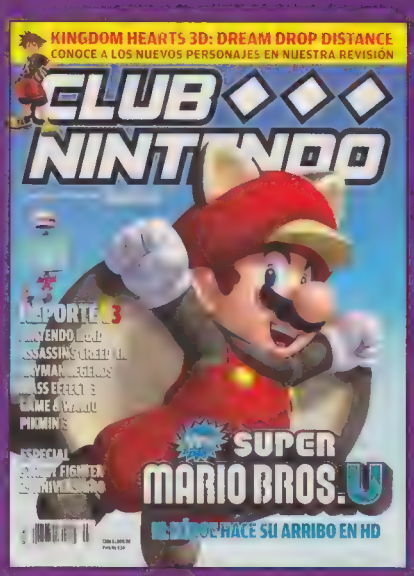
El tiempo nunca se detiene

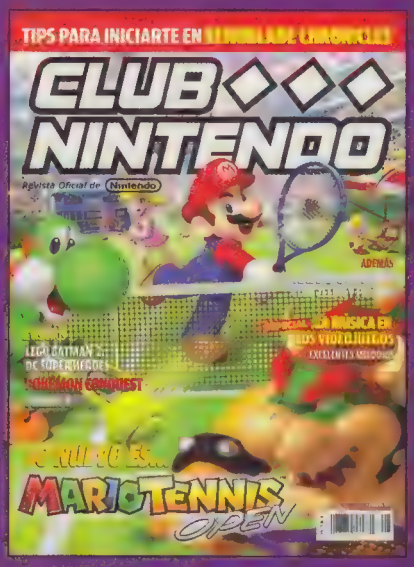
Como comentamos al inicio, la principal lección de esta película es aprender a tomar las oportunidades cuando se presentan, a no dudar, no temer. Todo es aprendizaje, y si no lo hacemos en su momento, muchas veces ni regresando en el tiempo podremos solucionar los problemas. Esperamos que te haya agradado la recomendación de este mes, recuerda que tú eres quien hace esta sección, nos leeremos la próxima edición.

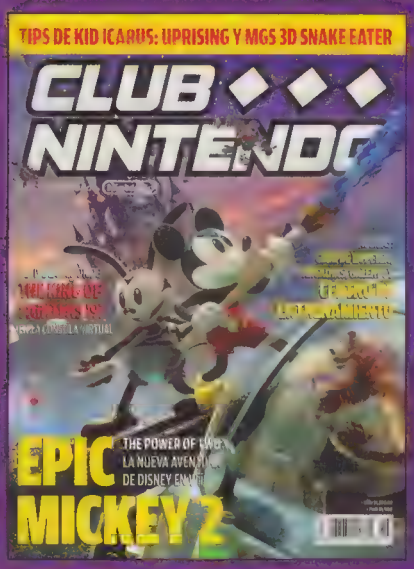
Viajar en el tiempo no es ninguna novedad en el anime, muchos lo han mostrado al menos en un capítulo de sus series. Por ejemplo, en **Dragon Ball**, donde se tienen hasta tres líneas temporales de acuerdo con los hechos que ahí se muestran; otro ejemplo lo tenemos en **Sailor Moon**. En fin, siempre será un recurso para los escritores, pero no todos lo aprovechan de la misma forma, esta obra es diferente.

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo







© 2012 Nintendo

El club de la Pelea

¡En guardia!

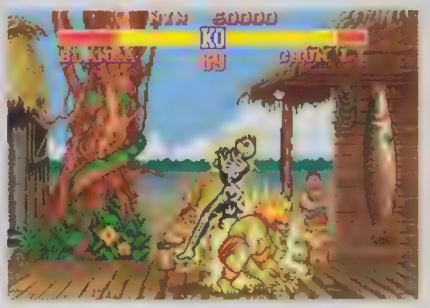
¿Qué tal, mi estimado colega de la pelea? Como siempre, estoy contento de saludarte y de que me acompañes nuevamente en esta sección que está enfocada en mejorar tu nivel como videojugador de los títulos más desafiantes: los de peleas. Fíjate que he dedicado una buena parte de mi tiempo libre al entrenamiento de mi mejor alumno, quien quiere llegar a ser un verdadero guerrero de las peleas callejeras, y como he visto que mis métodos han rendido frutos, quise comentarlos con todos mis lectores para que también los usen no sólo en sus propios aprendices, sino también en sí mismos, así podremos llegar a un nuevo nivel y ser mejores jugadores. No dejes de leer, porque como ya es costumbre, ¡vamos con todo!

© Capcom

La base es la clave: entrenamiento de campeón

Para entrenar bien a mi alumno, decidí comenzar con el estupendo **Street Fighter II: The World Warrior**, de SNES, en el cual comencé a enseñarle las técnicas básicas, combos y jugadas, para que esté listo para cualquier otro reto. El porqué elegí este título es fácil, pues porque se trata del juego en el que se marcó la división entre los clásicos títulos de peleas de antaño y la nueva generación en donde este género se tornó más técnico, sublime, e intenso. **Street Fighter II** fue el parteaguas que definió a todos los demás juegos subsecuentes, y por ende dominarlo es la clave para poder dar pelea, aun cuando se trate de títulos mucho más sorprendentes, con poderes del tamaño de la pantalla, combates por equipos y más.

Por otra parte, aquí los personajes no tienen *Supers*, no hay movimientos de desesperación ni mucho menos tienen demasiados poderes (**Guile**, por ejemplo, sólo tiene el *Sonic Boom* y la *Flash Kick*); por esta razón, dependes de tu habilidad para triunfar, y esto te hace un mejor peleador al no depender de los poderes que dan muchos golpes o abarcan casi toda el área de juego. Para cimentar bien esta técnica de enseñanza, le mostré los primeros **Fatal Fury**, **Art of Fighting** y **Mortal Kombat**, para que viera cómo



antes no había todo lo que hoy es ya una costumbre. El resultado ha sido increíblemente favorable, y además de que valora más cada entrega de las series, puede estar listo para distintos tipos de juegos, sin importar los cambios que haya entre cada una de ellas.

Durante el entrenamiento he notado que empleando la base de **Street Fighter II**, mi querido pupilo ha desarrollado una adaptación formidable a cualquier tipo de estilo de juego, pues mientras en **Fatal Fury** no se puede depender de los poderes -pues cuestan muchísimo trabajo sacar-, en **Mortal Kombat** hay que poner defensa con un botón. De igual manera, el estilo de juego de **Art of Fighting** te obliga a estudiar y medir a tu oponente usando la burla para bajar su energía, mientras debes aprovechar para subir la tuya, además de que aquí ya hay movimientos de desesperación. Curiosamente, decidí no enseñarle demasiado de cada juego en particular, sino mostrarle todos, uno tras otro, de manera que se adaptara por sí solo al estilo de cada juego en poco tiempo. Lo que noté es que efectivamente emplea la base de **SFII**, pero no comentó el clásico argumento "...es que aquí no se puede hacer lo mismo que en...", sino que se fue acostumbrando a cada forma de jugar, estudiando y recordando cada elemento distintivo de dicho juego.

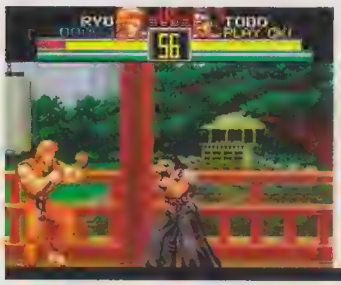
El entrenamiento no ha terminado, pues en realidad todavía falta mucho camino por recorrer, pero sin duda el comienzo fue decisivo en lo más importante: la adaptación. Yo estoy seguro de que al momento de pasar a cada secuela estará más preparado y podrá valorar cada entrega para convertirse en un mejor peleador cada vez. Mi opinión es que si la base es buena, la adaptación será mucho más efectiva; ahora que también noté que de esta forma hay una empatía con cada juego, en lugar de verlos como "títulos viejitos en donde no se puede hacer...". Espero que esta experiencia les ayude a aquellos que deseen entrenar a sus propios alumnos, sin olvidar que todos en realidad no dejamos de aprender.

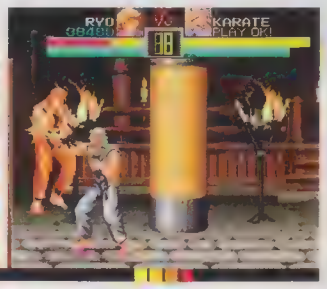
Algunos detalles notables del entrenamiento

Durante esta fase, y al estar jugando títulos tanto de antaño como variados, pude notar algunos detalles que bien valen la pena mencionar y que estoy convencido de que serán de gran utilidad para todos los colegas jugadores.

No tengas miedo a los poderes

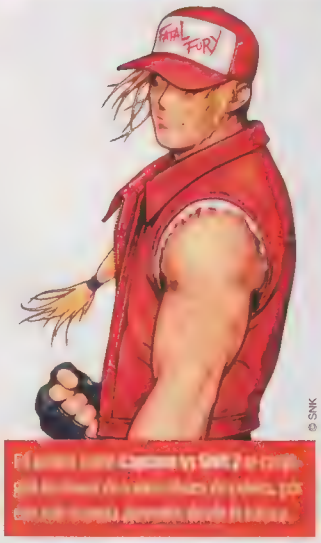
Al estar jugando el estupendo **Art of Fighting** noté que tiene una característica que casi ningún otro juego, y es que aquí es posible detener un poder -incluyendo el peligroso *Hao Ken*- con un golpe o patada bien medida. No me refiero a un *Parry*, sino a que si das una patada en el momento exacto, puedes detener un poder sin sufrir ni un rasguño. A pesar de que esto no se ha explotado en otras series, me hizo pensar que muchas veces tendemos a tener miedo a los poderes, por lo que perdemos la ofensiva y nos dedicamos a detenerlos con otros poderes, saltarlos, o de plano "enconcharnos" poniendo defensa, quedando vulnerables y a merced del oponente. ¡No tengas temor y contraataca!





Creando nuevas formas de jugar

Yo siempre he exhortado a mis colegas a variar sus técnicas y jugadas, pues así es posible descontrolar a tus adversarios al cambiar estilos entre defensivo y ofensivo. Pero también es posible sacarlos de la jugada si en un *round* no usas poderes para nada, mientras que en el decisivo aplicas todo lo que tienes. En juegos como el magnífico **Capcom vs SNK 2: EO** es posible crear *Grooves* distintos que se adapten mejor a tu estilo de juego. Siguiendo el principio de desafiarme a mí mismo y variar las técnicas tengo dos *Grooves* editados: uno con *Parry*, *Just Defense*, correr, rodar, *Supers*, etc., el cual considero como el más poderoso. Pero también tengo uno en donde no se pueden usar poderes ni *Supers*, y dependes solamente de movimientos básicos para ganar. ¿Por qué no intentas jugar un poco con algún *Groove* editado y ver si no dependes de lo mismo siempre? ¡Podrías sorprenderte y mejorar tu habilidad al mismo tiempo!

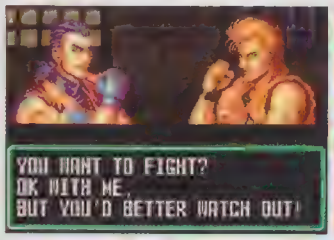


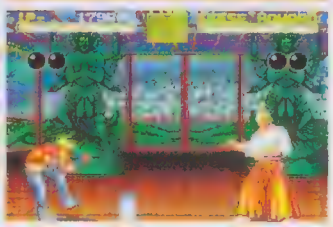
¿En qué nivel juegas?

La idea de poner la dificultad del juego al mínimo porque se está aprendiendo es errónea, pues cuando se suba de nivel estarás demasiado acostumbrado a que el CPU no te pegue o sea agresivo, y el cambio será más difícil de enfrentar. Lo ideal es poner la dificultad a nivel medio, normal, o inclusive un poco más alto; así, el reto no será tan excesivo, pero tampoco estarás peleando contra un saco de arena. Por otra parte, recomiendo que es bueno poner el modo de práctica o entrenamiento para aprender a marcar poderes, pero no depender demasiado de él, porque es mejor practicarlos durante un combate real por la misma situación que el nivel de dificultad.

La autolimitación

Finalmente, veremos un detalle que resulta también un error común: se trata de que muchas veces elegimos a un personaje porque nos agrada su estilo, su vestimenta, o porque nos gusta y ya; y tenemos la errónea determinación de: "primero aprender con él/ella y luego con los demás", lo cual resulta en una limitante que nos persigue el resto de nuestras vidas como videojugadores, pues en otros juegos forzosamente buscamos a peleadores que usen el mismo tipo de poderes y movimientos que el que elegimos al principio. Lo ideal es que aunque es obvio que todos tenemos una preferencia de estilos y personajes, tratemos de practicar y aprender con varios a la vez, para que no caigamos en la autolimitación (aunque ésta sea casi de manera inconsciente). Por esta misma razón vale la pena empezar con **SFII** y dominar a todos sus personajes, porque en estos ocho peleadores se basan la gran mayoría de los demás que vemos en los otros juegos. Como ejemplos tenemos a **Ryu**, cuya base ha servido para personajes como **Hanzo** (**World Heroes**), **Jago** (**Killer Instinct**), **Ryo** (**Art of Fighting**) y muchos más.





¡A practicar!

Pues bien, llegamos al final. Como siempre, te recuerdo que un buen maestro nunca deja de aprender, por lo que tenemos que mantenernos con mente abierta y espíritu fuerte para estar siempre listos para cualquier reto. No dejes de practicar, no sólo por tiempo determinado, sino también en todos tus juegos de peleas, con todos sus personajes, así te mantendrás en buena forma y podrás estar fresco para aprender nuevas técnicas en los juegos venideros. Por lo mientras, continuaré con el entrenamiento, sin dejar de practicar yo mismo. ¡Buenas retas!

Nintendo 3DS, la mejor opción

¿Por qué es el mejor?

Ya ha pasado un año desde que salió a la venta el genial Nintendo 3DS, y desde ese momento se convirtió automáticamente en nuestro sistema portátil preferido. Como siempre, la competencia no tardó en llegar, y es muy respetable, pero nosotros creemos que son más las virtudes del Nintendo 3DS, por lo cual aquí presentamos el porqué es y será la mejor opción. Si todavía no lo tienes y dudas en si vale la pena adquirirlo, no dejes de leer estas páginas, pues estamos seguros de que querrás recuperar el tiempo perdido. Por cierto, ya que andamos en vacaciones, no dudes en que tu compañero de aventuras sea este grandioso sistema, pues tiene tantas opciones que será difícil que salgas sin él.

Su tamaño lo hace ideal, ¡pero no por eso deja de ser muy poderoso!

Sistemas portátiles hay muchos, pero no debemos dejarnos impresionar. Al momento de elegir es mejor que tomes en cuenta lo que te van a dar por tu dinero, y es ahí donde está el valor del N3DS.

eShop

Una de las características más notables es que el N3DS tiene acceso directo a la eShop, en donde puedes encontrar videos con lo más reciente de la industria, noticias y notificaciones, y puedes descargar juegos creados para el Nintendo DS Lite y Nintendo 3DS, además de aplicaciones variadas para tener todo a la mano en tu consola portátil como calculadora, *block* de notas, etcétera. Adicionalmente, puedes descargar tráilers de juegos venideros para verlos una y otra vez y mostrárselos a tus amigos. También están disponibles versiones de prueba de algunos títulos, para que no decidas si los compras viendo videos, fotos o leyendo reseñas, sino jugándolos para convencerte si valen la pena o no.

En el N3DS encontrarás juegazos, como **Super Street Fighter IV: 3D Edition.**

Más que una actualización

Si hay algo que Nintendo ha tratado de hacer desde siempre es ofrecer algo distinto e innovador a los jugadores, más allá de sólo mostrar "lo mismo pero con mejores gráficos". En el caso de las consolas portátiles, la evolución que se ha dado ha sido trascendente, y aunque podemos decir que antes del Nintendo DS ya había aparatos con pantalla táctil con juegos, como las Palm, sin duda Nintendo perfeccionó lo más actual para ofrecer una experiencia sin igual, como pasó con la incorporación del *Stylus* a sus juegos. El N3DS no sólo se escuda en su capacidad en 3D para que los juegos sean más envolventes, sino que también ofrece varios elementos extras que lo convierten en toda una caja de sorpresas que gustosamente llevamos a todos lados, a diferencia de otros portátiles anteriores que nada más eran para pasar el rato.

Las capacidades del Nintendo 3DS van más allá de que se "vea bonito". La emotividad que experimentas al jugarlo, así como la interacción con otros jugadores, aumenta enormemente su valor.

Juego en línea y conectividad con NDS

Retar con tus amigos *online* es algo que ningún sistema actual puede dejar de ofrecerte, por lo que el Nintendo 3DS es sensacional, pues puedes jugar contra tus amigos que tengas registrados, o bien contra cualquier jugador de cualquier parte. Además, puedes participar en retas con varios amigos aunque sólo haya una tarjeta de juego de manera local, y por si fuera poco, esta opción también es posible con juegos de Nintendo DS, así que no tendrás que olvidarte de ellos, o bien traer dos sistemas para poder jugar con tus títulos de NDS y Nintendo 3DS.

© 2012 Nintendo

Una de las grandes ventajas es que tienes de todo en un solo sistema, como cámara, reproductor de mp3 y tus títulos favoritos de juegos.

Siempre en contacto con tus amigos

Cuando hablamos del Nintendo 3DS, en el momento de su salida no tenía disponibles varias de las aplicaciones que hoy ya lo están, pero por fortuna las actualizaciones no han dejado de suscitarse y hoy podemos disfrutar de cosas nuevas, dentro de las cuales hay que resaltar que tu N3DS te permite estar en contacto con tus familiares y amigos gracias a su conectividad Wi-Fi. Puedes entrar a Internet y checar páginas, tu correo, Twitter y más; también, es posible estar en contacto gracias a la aplicación gratuita, Swap Note, que te permite enviar fotos, videos, mensajes y grabaciones, todo aderezado con personalización de tu Mii, papel a usar, etcétera. Y no hay que olvidar que al traerlo contigo puedes obtener sorpresas de los juegos de otros amigos por medio de *StreetPass* y notificaciones con el *SpotPass*.

Nintendo Sound

¿Qué sería de la vida sin la música? Por esta razón, puedes guardar en la memoria SD tus canciones favoritas y grabaciones, para que las vayas escuchando en tu N3DS. Sólo ponte los audífonos y olvídate del tedio del transporte escuchando tus temas predilectos. Como elemento aparte, también puedes editar tus grabaciones y escucharlas con efectos de sonido. En resumen, el sistema además de permitirte jugar en donde sea, reproduce tus canciones en mp3 para que no tengas que traer un reproductor adicional.

Calidad, variedad y aplicaciones variadas, ¡todo en un solo sistema!

Nintendo Video

Son sólo cuatro videos los que puedes tener a la vez en esta aplicación gratuita, pero eso no significa que no tengan buena calidad. Constantemente hay nuevas entregas que te divertirán y sorprenderán por su excelente uso del 3D del sistema, como las divertidísimas peripecias de **Dinosaur Office**, los geniales videos de **Kid Icarus Uprising** y otros más, como los tráilers de las nuevas cintas a estrenarse, como pasó con la esperadísima película **The Amazing Spider-Man**, por ejemplo.

Nintendo siempre ofrece una opción para todos los gustos, ¿y qué mejor que un N3DS color rosa para las videojugadoras que gustan de los tonos claros?

¡Cámara!

Otra de las ventajas es que la consola también te permite tomar fotos y video, por lo cual puedes llevarla de paseo y guardar el recuerdo de tus peripecias y viajes. Al principio sólo era posible tomar fotos utilizando las cámaras del N3DS, las cuales también podían hacerse en 3D; posteriormente, una actualización nos trajo la opción de poder tomar video en 3D, y después, la opción de crear videos con la técnica *Stop Motion* para darle vida a todo lo que quisiéramos. ¡Lo mejor de todo es que puedes enviarle las fotos a tus amigos para compartirlas de manera inmediata!

¿Cuántos juegos traes?

El Nintendo 3DS te permite traer en el mismo sistema varios juegos sin necesidad de recurrir a alteraciones que pueden poner en peligro la integridad de la consola o de las horrendas tarjetas que incluyen varios juegos incompletos de manera pirata. Puedes traer tu juego de N3DS o NDS en el puerto exclusivo para estas tarjetas; los juegos que vienen de fábrica, como los **AR Games**, **Face Riders** y el **Rescate Mii**, de Mii Plaza; además, todos los títulos que descargas de la eShop, incluyendo los de la Consola Virtual; y por si fuera poco -y aplica en tu caso-, ¡los veinte títulos del Programa Embajador! ¿No crees que sean suficientes como para pasar todas tus vacaciones con esta consola únicamente?

Las mejores franquicias

Finalmente, tenemos que hacer hincapié en un detalle que lo convierte aún más en el sistema preferido: las franquicias tan notables que más diversión nos han dado desde hace años, como **Super Mario Bros.**, **Mario Kart**, **Star Fox**, **Pokémon**, **The Legend of Zelda** y muchos más, que además tienen la opción de jugarse entre varias personas, ¿o no es increíble poder jugar un **Mario Kart 7** adonde quiera que vayas? ¡Es imposible aburrirse con un Nintendo 3DS!

Al principio sólo estaban disponibles los colores negro y azul (que se veían geniales); hoy, ya hay tres colores más para que elijas el que mejor vaya con tu estilo.

No salgas sin él

Sistemas ha habido muchos a lo largo de la historia, pero en verdad que ninguno se había ofrecido tanto como éste, que no se pide nada a ninguno de sus competidores. No olvidemos que también existe la opción de la versión XL, que da más la oportunidad de disfrutar de todas estas características con más comodidad gracias a su pantalla más grande, aunque no deja de ser recomendable el original, por tener de su lado la facilidad de llevarlo de una forma más cómoda como es cuestión de gustos. Si todavía no tienes un Nintendo 3DS, ahora hay dos opciones a elegir. No olvides escribirnos para darnos tus opiniones y comentarnos así como tus experiencias con este gran Videojuegos, sólo tocaría más temas más interesantes, especialmente con la salida del Nintendo Wii U. ¡Juega con el mejor!

EL OJO DEL CUERVO

Por Hugo Hernández

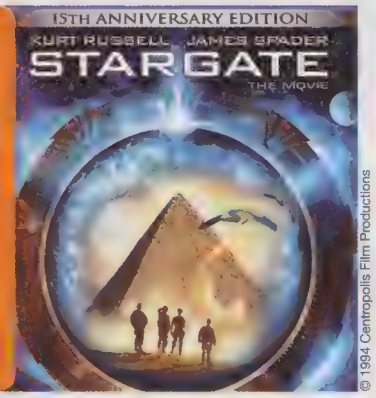
Cine/TV/Videojuegos

Para esta edición de El Ojo del Cuervo haremos un tributo a la ciencia ficción con **StarGate**, un interesante concepto que se originó hace más de 15 años, cuando Dean Devlin hizo equipo con Roland Emmerich (**The Day After Torrow**, **Independence Day**, **2012** y muchas más). La mancuerna entre guionista (Devlin) y director (Emmerich) dio grandes resultados y logró acaparar la atención de los espectadores que rápidamente se volvieron fans de **StarGate**. De hecho, la novelización del filme fue muy interesante, al describir de forma abundante cada punto de la historia, que posteriormente diera para crear series de televisión e incluso dos filmes adicionales que llegaron directo a televisión.

StarGate

Dirigida por: Roland Emmerich

Actores: Kurt Russell (**Coronel Jonathan 'Jack' O'Neil**), James Spader (**Dr. Daniel Jackson**), Alexis Cruz (**Skaara**), Viveca Lindfors (**Catherine Langford**), Mili Avital (**Sha'uri**), John Diehl (**Teniente Kawalsky**) y Leon Rippy (**General W.O. West**).



© 1994 Centropolis Film Productions

StarGate fue el nombre que le pusieron a un artefacto que encontró en Egipto, en 1928, el profesor **Langford**. Se trataba de una especie de aro o anillo metálico con cientos de jeroglíficos que no pudieron descifrar sino hasta mucho tiempo después, cuando fue convocado el **Dr. Jackson** para analizar ese tipo de grabados e interpretar su función. Los resultados indicaban que la escritura hacía referencia a ciertas constelaciones, en lugar de ser simples símbolos. Con esa nueva información, el grupo de científicos logra activar el portal (**StarGate**) para que **Jackson** y un grupo de militares encabezados por el coronel **O'Neil** vayan a explorar los secretos que esconden los nuevos territorios.

Los viajeros llegan a un planeta con características similares a la Tierra. Un territorio desértico y extenso que conserva un sinfín de características similares al antiguo Egipto, con la diferencia de que aquí los humanos están sometidos por **Ra** (que en nuestro planeta era una de las deidades adoradas por los egipcios). Al entablar conversación con los locales, el doctor **Jackson** descubre que hace tiempo un extraterrestre llegó a ese lugar para proclamarse dios, pero que tiempo después fue desterrado... No obstante, justo en ese momento llega una nave en forma de pirámide, marcando el regreso de **Ra** para reclamar su papel como ser supremo. Pero en esta ocasión, el alienígena no se esperaba que encontraría una nueva resistencia, un grupo de humanos provenientes de un universo paralelo que uniría fuerzas con los lugareños para reclamar su libertad.

© 1997 Sony Pictures Television

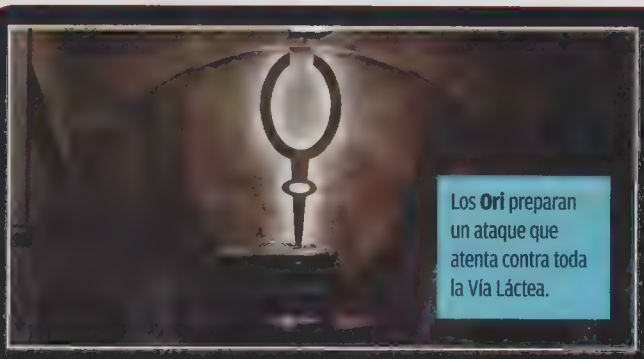
Continuando el viaje estelar

La película fue considerada un éxito inmediato, pues costó aproximadamente 55 millones de dólares, y casi cuadruplicó esa cifra en ganancias mundiales. Desafortunadamente, tanto Devlin como Emmerich se vieron involucrados en otros grandes proyectos, como **Independence Day** y **Godzilla**, por lo que no dieron continuidad a **StarGate**. Ya para 1997, se estrenó **StarGate SG1**, serie de televisión que duró 10 temporadas. Cronológicamente, los hechos ahora suceden un año después del filme y continúan con las aventuras de **Jackson** y **O'Neil**. Aquí se conoció que **Ra** no fue el único extraterrestre en visitar el universo paralelo y que, además de someter a los humanos en su propio planeta, los supuestos dioses enviaban a centenares de personas como esclavos a distintos planetas. Los exploradores ahora deberán volver a viajar a través del portal para rescatar a una chica que fue tomada como rehén por unos seres que lograron activar y traspasar el portal hacia nuestro mundo. Asimismo, se descubre que el **StarGate** es más complejo de lo que pensaba y que forma parte de una red de puertas interestelares que ocultan muchos secretos.

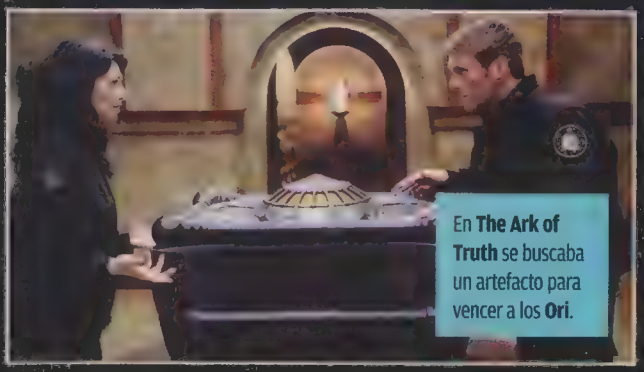
Las diferentes razas, junto con el desarrollo de cada personaje, hacía de **StarGate** una historia dinámica y única en el universo de la ciencia ficción.

Para 2002, la compañía MGM decidió lanzar una serie animada titulada **StarGate Infinity** que no se consideraría dentro de la línea principal de la franquicia. Aquí la historia se desarrolla décadas en el futuro, cuando **Gus Bonner**, un veterano del equipo **StarGate**, es culpado de un crimen que no cometió: abrir la puerta dimensional a un grupo de extraterrestres. Por lo que **Bonner** debe huir, junto con un grupo de aliados, a través del portal para buscara la forma de demostrar su inocencia... Por desgracia, nunca pudieron lograrlo, porque los ejecutivos de la cadena de TV simplemente decidieron cancelar el programa.

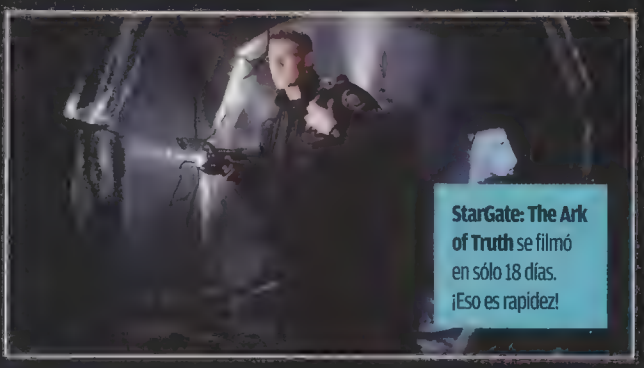
En 2004, surge la serie **StarGate Atlantis**. En esta ocasión, la temática ocurría en la galaxia **Pegasus**. Por supuesto, se tiene plena continuidad con lo ocurrido en **SG1**. Las nuevas investigaciones han dado rastros de **Atlantis**, por lo cual el comando **StarGate** decide adentrarse en una nueva misión, aunque todo indicaría que podría ser un viaje sin regreso debido a la cantidad masiva de energía que se utilizaría para enviarlos allá. Su nuevo enemigo sería aún más poderoso: los **Wraith**, especie avanzada en tecnología y con una base social perfectamente delineada que se alimenta de la energía vital de los humanos para sobrevivir.



Los **Ori** preparan un ataque que atenta contra toda la Vía Láctea.



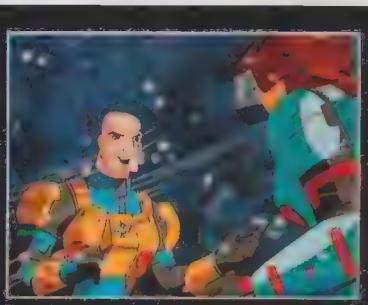
En **The Ark of Truth** se buscaba un artefacto para vencer a los **Ori**.



StarGate: The Ark of Truth se filmó en sólo 18 días. ¡Eso es rapidez!

Dos nuevas películas

El concepto de **StarGate** tiene mucho potencial, y me extraña que no lo hayan aprovechado para darle continuidad en cine. Claro que las series de televisión son bastante buenas, pero no cabe duda de que con los avances cinematográficos actuales podrían lograr un nuevo icono de la ciencia ficción. En lugar de ello, la MGM, en colaboración con 20th Century Fox, nos ofreció **StarGate: The Ark of Truth** (se estrenó en DVD en 2008), en donde el grupo se adentraba en otro viaje para conseguir el Ark of Truth, dispositivo capaz de borrar la memoria de quien viera a través de él. En ese mismo año, también se lanzó en DVD **StarGate: Continuum**; con ambas películas, se pretendió dar un carpetazo a los eventos ocurridos en **SG1**. En 2009, presentaron una nueva serie de televisión: **StarGate Universe**, que fue un rotundo fracaso pues los productores decidieron darle un enfoque distinto a la acción y alejarla un poco de lo que ocurrió en la línea original. De hecho, apenas logró renovar para una segunda temporada, pero le siguió yendo tan mal que fue cancelada.



La serie animada tampoco fue bien recibida por los fans, pues estaba muy enfocada a quienes ya conocían algo de **StarGate**, pero no para un nuevo televidente que desconocía el tema.

En conclusión

StarGate, como dije antes, tiene demasiada tela de donde cortar. Múltiples universos que podrían generar historias llenas de acción, guerra, conquista, heroísmo e invasiones por enfrentar por parte del comando **StarGate**, pero siento que no han encontrado la forma de devolverle la esencia tan espectacular que lograron Devlin y Emmerich, y que fue vital para generar la base sólida de fans que aún están en espera de que algún día, este par de creativos, retomen la pluma y lente para devolver el trono que se merece esta épica aventura interestelar.

[illegible]

Call of Duty: Black Ops
Wii

Códigos para la terminal
Accede al sistema de datos de la Central Intelligence Agency y teclea el comando de acceso (minúsculas/mayúsculas). Cuando ingreses a una cuenta, podrás ver los documentos utilizando el comando "*dir*" o "*mail*".

SECRETO	USUARIO/*PASSWORD*
Adrienne Smith	Usuario: asmith Password: roxy
Bruce Harris	Usuario: bharris Password: goskins
D. King	Usuario: dking Password: mfk
Frank Woods	Usuario: fwoods Password: philly
Grigori 'Greg' Weaver	Usuario: gweaver Password: gedeon
J. Turner	Usuario: Jturner Password: condor75
Jason Hudson	Usuario: jhudson Password: bryant1950
John F. Kennedy	Usuario: jfkennedy Password: lancer
John McCone	Usuario: jmccone Password: berkley22
Vannevar Bush	Usuario: vbush Password: manhattan

© Activision

Kid Icarus: Uprising
Nintendo 3DS

Tesoros de Viridi
Luego de completar ciertos objetivos en el juego, activarás ídolos adicionales, poderes, corazones, música y otros elementos. Podrás observarlos en la sección Treasure Hunt, ubicada en el menú entre capítulos luego de que hayas terminado el juego.

© 2012 Nintendo

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
1,000 Corazones	Adquiere un garrote con un modificador de estamina.
1,000 Corazones	Destruye un vehículo con otro vehículo.
2,000 Corazones	Termina el capítulo 17 y derrota a 280 enemigos al conseguirlo.
2,000 Corazones	Consigue un brazo con un modificador defensa-recuperación.
4,000 Corazones	Derrota a tu primer Rare Treasurefish.
50,000 Corazones	Termina todos los capítulos en intensidad 5 o superior.
500 Corazones	Juega Light VS Dark en 10 ocasiones.
Aurum Blade	Capítulo 18: Destruye ocho de las armas de Arum Core.
Aurum Palm	Capítulo 16: acaba este capítulo sin cambiar de rieles durante la batalla Aurum Generator.
Pluma	Acaba 50 capítulos.
Pluma	Consigue una espada con un modificador de debilidad.
Pluma	Finaliza el capítulo 10 en menos de 14 minutos.
Pluma	Colecciona más de 150,000 corazones.
Ídolo: Atlas Foot	En la intensidad 5 o superior vence a 20 enemigos con el ataque melee de Cherubot, antes de desembarcar.
Ídolo: Ball Cannon	Logra el rango principal en cinco ocasiones en las batallas Free-for-All.
Ídolo: Claxis	Completa el capítulo 18 en menos de 16 minutos.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Ídolo: Drink of the Gods	Juega en Free-for-All en 20 ocasiones.
Ídolo: Hades's Belly	Vence al corazón de Hades con un Dash Attack.
Ídolo: Igniot	En la intensidad 5 o superior finaliza el capítulo 20 sin que te eliminen.
Ídolo: Parashooter	Pon más de 50,000 corazones en el Fiend's Cauldron.
Ídolo: Phosphora	Termina el capítulo 14 en menos de 17 minutos.
Ídolo: Reset Bomb	Vence a Cragalanche con el Poseidon Cannon.
Ídolo: Three Sacred Treasures	Realiza más de 300 ataques melee.
Ídolo: Treasurefish	Derrota a cinco Rare Treasurefish.
Ídolo: Viridi	En la intensidad 5 o superior termina un capítulo sin perecer.
Ítem: Chomp Trap	Liquida a 10 oponentes en el modo Together.
Ítem: Tempura Bomb	Deja que te transformen en Tempura.
Música: Capítulo 11: Viridi, Goddess of Nature	Termina el capítulo 11 en menos de 14 minutos.
Música: Capítulo 13: The Lunar Sanctum	Finaliza el capítulo 13 en menos de 22 minutos.
Música: Capítulo 17: The Aurum Brain	Completa el capítulo 17 en menos de 18 minutos.
Música: Capítulo 20: Palutena's Temple	Acaba el capítulo 20 en menos de 15 minutos.
Música: Capítulo 21: The Chaos Vortex	En la intensidad 5 o superior, finaliza el capítulo 21 y destruye a 240 enemigos.
Música: Capítulo 22: Scorched Feathers	Acaba el capítulo 22 en menos de 12 minutos.
Música: Capítulo 23: Lord of the Underworld	Finaliza el capítulo 23 en menos de 14 minutos.
Música: Capítulo 24: The Three Trials	Completa el capítulo 24 con la salud llena.
Música: Dog's Theme (capítulo 18)	Finaliza el capítulo 18 con una puntuación de 150,000 o superior.
Música: Capítulo 16 In the Aurum Hive	Termina el capítulo 16 en menos de 16 minutos.
Música: Capítulo 19 Lightning Chariot Base	Acaba el capítulo 19 en menos de 25 minutos.
Música: Capítulo 10 Phoenix Mountain	Finaliza el capítulo 10 usando un bastón.
Música: Capítulo 12 Reset Bomb Depot Interior	Completa el capítulo 12 con la salud al máximo.
Poder: Freeze Attack nivel 2	Adquiere cinco arcos diferentes.
Poder: Heart Booster nivel 2	Consigue 50 diferentes armas.
Poder: Heavenly Light nivel 2	Obtén cinco garras distintas.
Poder: Heavenly Light nivel 2	Adquiere cinco garras diferentes.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Poder: Instant Death Attack	Derrota a 3,000 enemigos.
Poder: Invisible Shots nivel 1	Ejecuta 500 evasiones.
Poder: Invisible Shots nivel 2	Junta cinco garrotes diferentes.
Poder: Ítem Vacuum nivel 2	Termina el capítulo 21 en menos de 17 minutos.
Poder: Libra Sponge	Encuentra la Cámara del Zodiaco de Libra y toma su tesoro.
Poder: Paralyze Attack nivel 2	Derrota a Cragalanche sin dañar su retaguardia.
Poder: Pisces Heal	Encuentra la Cámara del Zodiaco de Piscis y toma su tesoro.
Poder: Playing Dead nivel 1	Consigue cinco bastones diferentes.
Poder: Poder Thief nivel 1	Junta 100 ídolos diferentes.
Poder: Quick Charge nivel 3	Consigue cinco cañones distintos.
Poder: Reflect Barrier nivel 2	Utiliza poderes en 50 ocasiones.
Poder: Shake Attack nivel 1	Completa el capítulo 12 en menos de 20 minutos.
Poder: Trade-off	Derrota a 50 jefes.
Poder: Transparency nivel 2	Adquiere cinco brazos diferentes.
Poder: Weak-Point Reticle nivel 2	Consigue cinco orbitars distintos.
Arma: Artillery Claws	Obtén garras con un modificador de disparo-defensa.
Arma: Atlas Club	Vence a 20 Souflees.
Arma: Babel Club	Derrota a 25 jefes.
Arma: Ball Cannon	Juega Far Away en el modo Together en 10 ocasiones.
Arma: Boom Orbitars	Finaliza el capítulo 25 en menos de 15 minutos.
Arma: Capricorn Club	Encuentra la Cámara del Zodiaco de Capricornio y toma su tesoro.
Arma: Doom Cannon	Captura a Chaos Kin en cinco ocasiones con una trampa eléctrica.
Arma: Dynamo Cannon	Consigue una puntuación mayor a 500,000.
Arma: Electroshock Arm	Abre 50 cajas de tesoro.
Arma: Fireworks Cannon	Adquiere un cañón con un modificador evasivo.
Arma: Gaol Blade	En la intensidad 5 o superior, derrota a Gaol antes que Magnus y sin golpear a Magnus en el capítulo 24.
Arma: Hedgehog Claws	Ten más de 50,000 corazones en tu posesión.
Arma: Laser Staff	En la intensidad 5 o superior, termina el capítulo 16 y destruye a 230 enemigos.
Arma: Optical Blade	Crea un arma de 30 gemas.
Arma: Phosphora Bow	Derrota a Phosphora sin el Meteor Bow.
Arma: Viridi Palm	Adquiere cinco palmas diferentes.

Nikoli's Pencil Puzzle

Nintendo 3DS

Activa más *puzzles* Akari

Aumenta tu galería con nuevos elementos.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Fácil 11-15	Finaliza ocho puzzles fáciles.
Fácil 16-20	Completa 13 puzzles fáciles.
Fácil 21-25	Termina 18 puzzles fáciles.
Fácil 26-30	Acaba 23 puzzles fáciles.
Fácil 31-35	Finaliza 28 puzzles fáciles.
Fácil 36-40	Completa 33 puzzles fáciles.
Fácil 6-10	Termina tres puzzles fáciles.
Difícil 11-15	Acaba ocho 8 puzzles difíciles.
Difícil 16-20	Finaliza 13 puzzles difíciles.
Difícil 21-25	Completa 18 puzzles difíciles.
Difícil 26-30	Termina 23 puzzles difíciles.
Difícil 6-10	Acaba tres puzzles difíciles.
Normal 11-15	Finaliza ocho puzzles normales.
Normal 16-20	Completa 13 puzzles normales.
Normal 21-25	Termina 18 puzzles normales.
Normal 26-30	Acaba 23 puzzles normales.
Normal 31-35	Finaliza 28 puzzles normales.
Normal 36-40	Completa 33 puzzles normales.
Normal 6-10	Termina tres puzzles normales.

Activa más *puzzles* Shikaku

Competa tu juego al obtener todos los secretos.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Fácil 6-10	Acaba tres puzzles fáciles.
Difícil 11-15	Finaliza ocho puzzles difíciles.
Difícil 16-20	Completa trece puzzles difíciles.
Difícil 21-25	Termina 18 puzzles difíciles.
Difícil 26-30	Acaba 23 puzzles difíciles.
Difícil 6-10	Finaliza tres puzzles difíciles.
Normal 11-15	Completa ocho puzzles normales.
Normal 16-20	Termina 13 puzzles normales.
Normal 21-15	Acaba 18 puzzles normales.
Normal 26-30	Finaliza 23 puzzles normales.
Normal 31-15	Completa 28 puzzles normales.
Normal 36-40	Termina 33 puzzles normales.
Normal 41-15	Acaba 38 puzzles normales.
Normal 46-50	Finaliza 43 puzzles normales.
Normal 51-15	Completa 48 puzzles normales.
Normal 56-60	Termina 53 puzzles normales.
Normal 6-10	Acaba tres puzzles normales.

Activa nuevos *puzzles* Sudoku

Demuestra tu habilidad en todos los retos.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Fácil 11-15	Finaliza ocho puzzles fáciles.
Fácil 16-20	Completa 13 puzzles fáciles.
Fácil 21-25	Termina 18 puzzles fáciles.
Fácil 26-30	Acaba 23 puzzles fáciles.
Fácil 31-35	Finaliza 28 puzzles fáciles.
Fácil 36-40	Completa 33 puzzles fáciles.
Fácil 41-45	Termina 38 puzzles fáciles.
Fácil 46-50	Acaba 43 puzzles fáciles.
Fácil 51-55	Finaliza 48 puzzles fáciles.
Fácil 56-60	Completa 53 puzzles fáciles.
Fácil 6-10	Termina tres puzzles fáciles.
Fácil 61-65	Acaba 58 puzzles fáciles.
Fácil 66-70	Finaliza 63 puzzles fáciles.
Fácil 71-75	Completa 68 puzzles fáciles.
Fácil 76-80	Termina 73 puzzles fáciles.
Difícil 11-15	Acaba ocho puzzles difíciles.
Difícil 16-20	Finaliza 13 puzzles difíciles.
Difícil 21-25	Completa 18 puzzles difíciles.
Difícil 26-30	Termina 23 puzzles difíciles.
Difícil 31-35	Acaba 28 puzzles difíciles.
Difícil 36-40	Finaliza 33 puzzles difíciles.
Difícil 41-45	Completa 38 puzzles difíciles.
Difícil 46-50	Termina 43 puzzles difíciles.
Difícil 51-55	Acaba 48 puzzles difíciles.
Difícil 56-60	Finaliza 53 puzzles difíciles.
Difícil 6-10	Completa tres puzzles difíciles.
Difícil 61-65	Termina 58 puzzles difíciles.
Difícil 66-70	Acaba 63 puzzles difíciles.
Difícil 71-75	Finaliza 68 puzzles difíciles.
Difícil 76-80	Completa 73 puzzles difíciles.
Difícil 81-85	Termina 78 puzzles difíciles.
Difícil 86-90	Acaba 83 puzzles difíciles.
Normal 101-105	Finaliza 98 puzzles normales.
Normal 106-110	Completa 103 puzzles normales.
Normal 11-15	Termina ocho puzzles normales.
Normal 111-115	Acaba 108 puzzles normales.
Normal 116-120	Finaliza 113 puzzles normales.
Normal 16-20	Completa 13 puzzles normales.
Normal 21-25	Termina 18 puzzles normales.
Normal 26-30	Acaba 23 puzzles normales.
Normal 31-35	Finaliza 28 puzzles normales.
Normal 36-40	Completa 33 puzzles normales.
Normal 41-45	Termina 38 puzzles normales.
Normal 46-50	Acaba 43 puzzles normales.
Normal 51-55	Finaliza 48 puzzles normales.
Normal 56-60	Completa 53 puzzles normales.
Normal 6-10	Termina tres puzzles normales.
Normal 61-65	Acaba 58 puzzles normales.
Normal 66-70	Finaliza 63 puzzles normales.
Normal 71-75	Completa 68 puzzles normales.
Normal 76-80	Termina 73 puzzles normales.
Normal 81-85	Termina 78 puzzles normales.
Normal 86-90	Acaba 83 puzzles normales.
Normal 91-95	Finaliza 88 puzzles normales.
Normal 96-100	Completa 93 puzzles normales.

Swords & Soldiers
Wii

Códigos secretos
Ingresa los siguientes códigos en la pantalla de pausa utilizando el *pad* direccional y el botón B, para conseguir las siguientes recompensas.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Obtén 10,000 de mana extra	B, izquierda, arriba B, B, izquierda, arriba, B.
Consigue 10,000 de dinero extra	Derecha, arriba, B, B, B, izquierda, arriba, abajo.
Instantáneamente pierde el nivel actual	Abajo, arriba, izquierda, izquierda, B, arriba, izquierda, izquierda.
Instantáneamente gana el nivel actual	B, derecha, arriba, izquierda, B, arriba, izquierda, izquierda.
Activa todos los niveles y modos de reto	Abajo, arriba, B, izquierda, B, arriba, derecha, B.

Logros
Realiza las siguientes acciones para conseguir cada uno de los retos del juego.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
4 the Horde!	Controla 50 unidades al mismo tiempo.
At First I was Afraid	Sobrevive durante 30 minutos en el minijuego Castle Defense.
Blotting Out the Sun	Termina el nivel siete de la campaña china con 15 Rocketeers vivos.
Bull in a China Shop	Invoca una Boulder spell que no golpee a ninguna unidad.
Can't Touch This	Evita que una unidad perezca por un Lightning spell utilizando un Shield spell.
Close Call	Gana una misión en la que tu enemigo ataque tu base.
Cooking by the Book	Termina la campaña de los vikingos.
Dying on the Edge	Sacrifica a una unidad cuando su salud restante sea menor a 5%.
Fort Knox'd	Elimina al gigante en la campaña Azteca, nivel dos, antes de que llegue a tus minas de oro.
Fourtification	Completa el nivel siete de la campaña de los vikingos sin perder alguna torre.
Happy New Year!	Aniquila a tres enemigos con un cohete que aparezca después de que un Rocketeer muera.
Lacking Balls	Completa el nivel ocho de la campaña Azteca sin utilizar el Boulder Spell.
I'm no Kung, Fool!	Termina la campaña de China.
Keep Your Lousy Army	Acaba el nivel 10 de la campaña Azteca sin permitir que los vikingos lleguen a tu base.
King of the Stone Age	Arrasa con todos los vikingos en el minijuego Boulder sin que aniquiles a algún azteca.
Lost Vikings	Acaba el nivel ocho de la campaña China sin aniquilar a algún Berserker.
Pity the Fool!	Completa el nivel 10 de la campaña de los vikingos sin permitir que los enemigos lleguen a la base.
Planet of the Ninja Apes	Termina el nivel tres de la campaña de China sin dejar que algún ninja perezca.
Reverse Psychology	Utiliza control mental en una unidad en la cual tu enemigo haya tenido control mental dos segundos antes.
RickRolled	Destruye la base enemiga con un Boulder Spell.
Son of Norris	Elimina a 46 unidades enemigas con una sola unidad.
Techno Viking Dances Away	Alcanza la máxima distancia en el minijuego Berserker Run.
Uncontrolled Demolition	Destruye una torre que está siendo construida, utilizando el Rage Spell.
V for Veggies	Finaliza la campaña Azteca.
Where are the Kangaroos?	Termina el nivel cuatro de la campaña de los vikingos al destruir una base enemiga.

Art Style: ORBIENT
Wii

Secretos
Realiza las siguientes acciones para activar algunos extras dentro del juego.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Créditos finales	Completa las primeras seis galaxias.
Extras 1-5	Finaliza las primeras seis galaxias.
Extremo 1-5	Conquista los extras 1-5.
Galaxia final (escenas 46-50)	Termina -en amarillo- las nueve galaxias previas.
Despiadado 1-5	Completa Extreme 1-5
Segunda secuencia final	Completa Extreme 1-5
Tercer secuencia de créditos finales	Termina todas las galaxias.

El Control de LOS PROFESIONALES

¿Juegas al aventón?

Durante toda la historia de Club Nintendo hemos hablado mucho acerca de los valores que debe tener un buen videojugador, como no enojarse, respetar al oponente, no usar jugadas tramposas y valorar los juegos, pero todavía hay detalles que nosotros consideramos como vitales para poder elevar nuestra cultura como videojugadores, y eso es de lo que vamos a hablar en esta ocasión. Ponle pausa al juego y acomódate en tu lugar favorito de la casa a leer esta sección que estamos seguros de que te va a gustar bastante.

Virtudes no tan conocidas

Como te comentamos, hemos hablado sobre el significado de ser un buen videojugador, como evitar aventar el control o hacer trampas, pero también hay otros detalles que valen bastante al momento de considerarte como un verdadero fan del mundo del entretenimiento electrónico. A continuación vamos a ver algunos de ellos, y por supuesto que nos gustaría que los analizaras y vieras qué te hace falta, o bien cuáles virtudes conoces para que las puedas compartir con todos los colegas videojugadores.

¿Cuidas tus consolas y juegos?

Muy bien, sabemos que como te consideras un buen fan de una saga compras hasta la última versión disponible; sabes valorar tus juegos por su contenido y no por sus gráficos y tratas de jugar de manera honesta, pero... ¿en verdad respetas tus sistemas y juegos? No se trata solamente de jugar con honor, o de apreciar el trabajo de los desarrolladores, sino también de darles de vez en cuando una "manita de gato" a tus consolas y a tus cartuchos, tarjetas y discos, ¿no crees? Recuerda que también tenemos que respetar a nuestros amigos que tanta diversión nos dan al pasarles un trapito de manera regular, al igual que una buena limpieza para que sigan funcionando como se debe. Si tienes dudas respecto de cómo hacerlo, no dudes en escribirnos, te ayudaremos.

Seguramente terminaste **TLOZ: Skyward Sword**, pero ¿realmente lo valoraste o sólo lo acabaste sin disfrutarlo?

Los videojuegos ayudan a que la familia pase un buen rato. No hay que ser experto para disfrutarlos.

¿Valoras tus juegos?

Aquí tenemos otro caso parecido a lo que hemos mencionado anteriormente, pues nosotros siempre hemos tratado de concientizar a nuestros amigos lectores a que valoren los juegos por su contenido y no porque tienen gráficos impresionantes. Pero también hay un detalle que a veces olvidamos, nos referimos a que en ocasiones olvidamos que un buen juego es eclipsado por el más reciente -aun de la misma serie-, y vemos al que tantos ratos agradables nos dio como "feo" o "viejo". No es que no aceptemos que la siguiente entrega tiene lo suyo, y como muchas veces pasa, supera a la anterior, pero tampoco se trata de hacer menos al predecesor. Si de plano ya no lo quieres, al menos cámbialo o regálalo a quien no lo tenga, así podrá dar la misma felicidad a esa persona, como te la dio a ti.

Sacarles el 100 %, ¿vale la pena?

Esto es algo que hemos mencionado varias veces cuando hablamos sobre la dificultad de los juegos, pues muchos basan sus niveles en el porcentaje que debes sacar, haciéndolos desesperantes, en lugar de que sea un desafío sano. Vamos a ser sinceros, pues no todos le sacamos el cien por ciento a un título, pero no siempre es porque no los valoremos o seamos unos "acabajuegos", sino porque en realidad no tenemos el tiempo de estar buscándolo todo, terminándolo con todos los personajes y cosas así aunque queramos. Entonces, nos gustaría que no te sintieras mal porque tu primo o amigo tiene el 10,000% en un juego, y tú apenas tuviste tiempo de terminarlo, pues no todos contamos con la misma disposición para ello.

Nosotros creemos que vale la pena -si es humanamente posible-, que le saques el porcentaje máximo, pero sólo si esto no afecta tus otras actividades como el trabajo o la escuela. Como consejo adicional, enfócate en sacar las cosas extras, como personajes, pistas, etc., pero si estamos hablando de puros trofeos o ítems, mejor déjalos para conseguirlos con el paso del tiempo, o lo que conseguirás será estresarte en lugar de divertirte, lo cual es el objetivo principal de un juego.

La honradez

Terminar un juego no es una tarea sencilla, mucho menos cuando se trata de una aventura en donde haya que resolver acertijos, o bien los jefes sean muy complicados. En este caso, no tiene nada de malo que recibas ayuda, ya sea de nuestros tips o mediante los "Mariados" de Club Nintendo; la cosa es que tampoco te quedes atorado toda la vida, o no disfrutarás tu juego. El lado malo es que hay quienes terminan un título sin esforzarse para nada, siguiendo una guía de principio a fin, y eso no se vale. Un juego no se disfruta para nada si lo acabas de esta forma. Nosotros siempre hemos exhortado a nuestros lectores a que no importa lo difícil que sea una misión, siempre hay una forma de pasarla; y cuando lo logras, te sientes bien porque la pasaste tú mismo.

Podrías decir que nosotros damos la técnica para vencer a un jefe, pero debes recordar que una cosa es saber cómo ganarle, y otra distinta es hacerlo por ti mismo, pues aunque sepas cómo, requiere de destreza propia pasarlo, ¿no crees? El chiste es que recurras a la ayuda externa sólo cuando en verdad no hayas podido resolver el problema tú mismo después de varios intentos.

En **Super Smash Bros. Brawl** vemos que muchos juegan sin honradez.

© Nintendo

A pesar de que es parte básica de la historia de Nintendo, muchos no saben que hicieron las cartas *Hanafuda* antes de entrarle a los videojuegos.

¿Cuánto jugar?

Ahora vamos a ver esta cuestión, la cual a pesar de que parece obvia, muchos siguen argumentando sobre qué cantidad de tiempo es apropiada para dedicarle a los videojuegos. Nosotros hemos dicho que hay que tener un balance entre todas tus actividades, como la escuela, trabajo, deporte y estar con la familia, pero hay quien no procura ponerse límites y juega lo más que puede, cosa que tampoco es recomendable. Determinar cuánto jugar varía de cada quien, especialmente si eres menor y tienes que pedirle permiso a tus padres; en este caso, es bueno hablar con ellos y crear un compromiso para que obtengas más tiempo de juego (o el suficiente, por así decirlo), que te ganarás al ir bien en la escuela, cumplir con tus obligaciones y portarte bien tanto en la escuela como en casa.

Aun cuando la limitante debe ser puesta por cada quien, es recomendable que no pases más de dos horas al día frente a la televisión (o tu consola portátil, por si querías argumentarlo), para que dejes tiempo a otras actividades y logres ese balance entre todo lo que debes hacer y lo que disfrutas hacer. Eso sí, recuerda darle la prioridad debida a cada cosa, y dedícale el tiempo suficiente a los videojuegos después de haber cumplido tus obligaciones. Si tienes problemas, realiza una agenda con tus actividades y así podrás organizarte mejor

Un sistema portátil te ayudará a seguir jugando sin dejar de atender tus obligaciones.

Saber un poco más

¿Cuántas veces nos hemos encontrado con alguien que cree que lo sabe todo, que tiene todo y que gana siempre? Sabemos que al menos una vez en tu vida verás a alguien así, pero pocos son los que realmente llevan el pasatiempo de los videojuegos al siguiente nivel, aprendiendo un poco más sobre la industria en general. Muchos de los que se la pasan ganando *rounds* no saben ni siquiera lo que significa Nintendo, ni conocen las cartas *Hanafuda*, ni mucho menos sabrán si Satoshi Tajiri es un plato oriental con salsa de soya o una luminaria del mundo de los videojuegos. Un buen jugador no se conforma con terminar una aventura, sino que trata de aprender un poco acerca de sus títulos favoritos, quién los hizo, si la compañía sigue vigente, etcétera. ¡Hay muchísimos datos interesantes!

Complejo de maestro

Para terminar, vamos a ver un fenómeno que a todos nos pasa al menos una vez en la vida. Se trata de que cuando ya sabemos un poco más que alguien (un hermano menor o un amigo) tendemos a querer enseñarle a ese alguien lo que sabemos, pero caemos en el error de adoptar una posición de "maestro" y se nos sube a la cabeza, por lo cual hacemos menos a la persona a quien estamos entrenando. Debemos recordar que es necesario tener humildad para poder pasar nuestros conocimientos y tener mucha paciencia, así podremos ser unos mejores maestros, porque también tenemos que recordar que un buen jugador siempre aprende, y podemos obtener una enseñanza nosotros mismos.

© 2011 Nintendo

Un buen guerrero pasa sus conocimientos con humildad, no con vanidad.

El sendero nunca acaba...

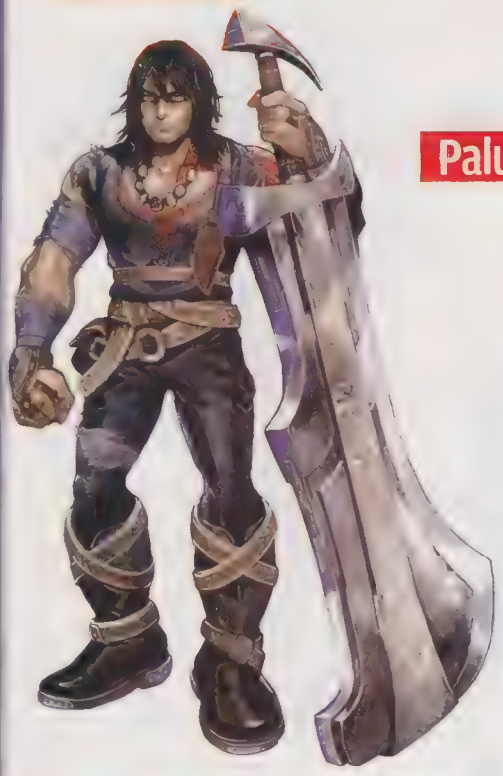
Al igual que **Ryu**, que busca siempre ser mejor que sí mismo, nosotros debemos recorrer el camino del buen videojugador y tratar de estar siempre listos para aprender y enseñar con la misma intención y entusiasmo para ser mejores. Hay cosas que tenemos que dejar a un lado, y otras que bien vale la pena intentar para incrementar nuestro nivel, así que debemos tener la mente abierta, de esta manera avanzaremos cada vez más en este pasatiempo tan increíble que son los videojuegos. No olvides que si quieres dar tu opinión, tenemos muchas formas de estar en contacto, ya sea mediante una carta a la dirección de nuestra revista, un correo electrónico, a nuestros foros en: www.revistaclubnintendo.com/foros o en Twitter a nuestra cuenta: @RevistaCN, así podrás platicarnos tus impresiones sobre éste y todos los temas que gustes. ¡Hasta pronto!

EL ARTE de Kid Icarus: Uprising

A pesar de que son pocos los títulos de **Kid Icarus** que han aparecido en las consolas de Nintendo, su personaje principal, **Pit** ha logrado posicionarse como uno de los más heroicos, y más ahora que llegó al Nintendo 3DS. Se enfrentará nuevamente a sus terribles enemigos, pero también será parte de una historia sólida que respalda la aventura exclusiva para el este sistema.

© 2012 Nintendo

Magnus



Palutena

Medusa

Paulutena es la diosa de la luz y guardiana de Angel Land; sin embargo, generalmente cae prisionera de las garras de **Medussa**, por lo que debes ir en su auxilio. Esta simpática chica de cabello verde brinda el poder de volar a **Pit** y, con ello, la responsabilidad de salvar al reino.

Gaol

Twinbellos

Hydra

Gaol es de los nuevos villanos que tratará de derrotar a **Pit**. Tiene a su servicio a toda una armada del inframundo, con la que pretende conquistar los territorios de la superficie. Una de sus principales habilidades es la capacidad de flotar y disparar poderosos misiles mágicos.

© 2012 Nintendo

Dark Pit

Pyrion

Berenjena

Para la entrega de Nintendo 3DS, **Dark Pit** se convirtió en la némesis del héroe principal, y aparece en el quinto capítulo del juego. Visualmente, es idéntico a **Pit**, sólo que sus colores son oscuros, al igual que sus intenciones. Como detalle interesante, te enfrentarás a él durante el juego principal, pero también será un duro oponente, a quien podrás controlar en las batallas multijugador.

Tempura

Arlon

Arlon es uno de los comandantes de la fuerza de la naturaleza de **Viridi**. Es un poderoso rival de **Pit** y utiliza sus poderes lunares para flotar; lo enfrentarás en el tercer capítulo. Por su lado, **Cragalanche** también es un guerrero de las fuerzas de la naturaleza. Parece simple pero sus poderes le dan grandes cualidades de combate. Para vencerlo, busca su punto débil en la espalda.

Cragalanche

© 2012 Nintendo

Phosphora

Viridi

Hades

Si buscas un enemigo de verdadero poder, **Hades** es el ideal. Él es el líder real del inframundo, y aprovechará su fuerza al máximo para tratar de frenar tus avances. **Hades** puede manipular las almas e, incluso, revivir a sus aliados caídos o generar nuevas criaturas que aumenten el número de su ejército infernal.

Ella es la diosa de la naturaleza, quien encarnó en el cuerpo de una -aparentemente- niña inofensiva. **Viridi** piensa que los humanos han corrompido a la naturaleza, por lo tanto tiene la firme intensión de eliminarlos. Pero también está en contra de las fuerzas del inframundo, por lo que jugará un papel interesante en esta historia.

Syren

Thanatos

Big Reaper

© 2012 Nintendo

CLUB NINTENDO

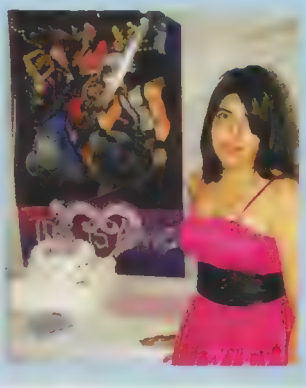
La pasión por los videojuegos no tiene límites, como nos lo demuestran mes a mes todos nuestros lectores mandándonos sus fotos con colecciones que nos dejan asombrados. En esta ocasión, además de dejarte impactado con sus juegos, también te mostraremos algunos dibujos que nos han enviado. Verdaderos artistas, eso es lo que son, además de grandes videojugadores, así que disfruta la sección.

Ésta es la cuenta de correo electrónico a la que deben mandar sus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerden que para que garanticen su llegada las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Gran fanática de Kingdom Hearts

Una fiesta completamente mágica

Para las mujeres, cumplir 15 años es un momento muy especial, como lo fue para Paola Olivares, quien decidió hacerlo ambientando su fiesta con elementos de una de sus series favoritas, **Kingdom Hearts**, aquí te dejamos con un par de fotos.



Un duelo entre dos grandes gladiadores

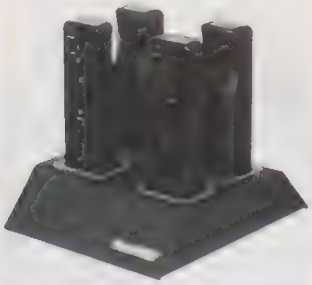
Figuras formadas por un gran fan

Dead Pool, el personaje de Marvel Comics, enfrenta el reto de su vida en esta pelea contra **Sheik**, del universo de **The Legend of Zelda**, visión creada por Fernando Silva, felicidades.

Quad DOCK

Estación de carga

De gran ayuda y ahorro resulta tener esta base con sus cuatro baterías recargables. ¡No dejes de jugar! Visita www.jmdistribuidores.com



Gran afición

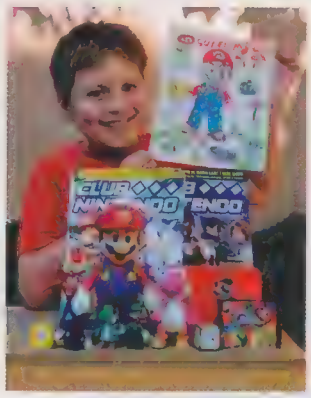
Revistas CN

Cristóbal Braga nos muestra algunas piezas de su colección, se nota su gran pasión por Nintendo.

Artista coleccionador

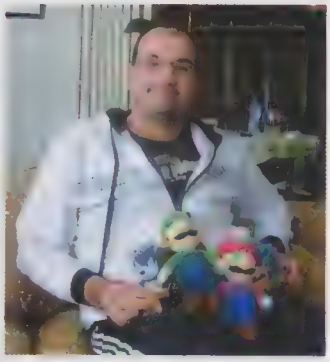
Un gran futuro

Christian Pérez comienza su aventura en el mundo de los videojuegos, ésta es sus colección, no dudamos que crecerá.



Veterano del control

Íconos de peluche



La pasión por Nintendo no conoce edad, en la foto vemos a Gerónimo Rioseco con las figuras de los personajes que lo han hecho pasar grandes momentos.

Listo para divertirse

Colección

Víctor Cisneros nos manda esta imagen donde se aprecian sus consolas, algunos juegos y, claro, su colección de revistas Club Nintendo, listo para afrontar cualquier fin de semana.

El legado portátil

Game Boy

Cristian Guadalupe Orduño es fan de las consolas portátiles, desde el Game Boy Clásico hasta el N3DS.

El mundo de Nintendo

Colección

Increíbles figuras, ¿verdad? Pertenecen a Tomás Donoso, quien nos las presume como todo un gran fan de Nintendo.

Fan de Mario y Luigi

Colección

Zai Martínez ha comenzado su admiración por **Mario** y **Luigi**, tan es así que lleva la gorra del primero, mientras dibuja a **Luigi**.

Aquí les presentamos el arte del mes

El talento de nuestros lectores

Manuel Villalobos de Chile, cree que **Mario** necesita algo de ayuda en el consultorio, por lo que **Peach** debe ayudarle con los pacientes.

Éste es uno de los enemigos más memorables en la historia de **Zelda**, por lo que Andrea González, le ha dedicado este trazo.

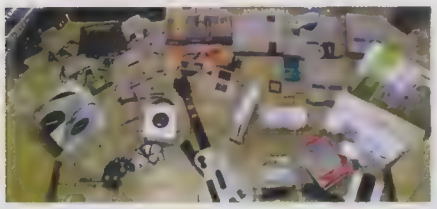
Otro gran dibujo para terminar la galería de este mes, ahora de parte de Abraham González; se puede apreciar el gran trabajo con las sombras en la cubierta del barco.

Tannia Venegas no oculta su admiración por **Sora**, personaje principal de **Kingdom Hearts**, cuya última entrega está en exclusiva para el Nintendo 3DS. ¡Buen trabajo!

La historia de Nintendo

Las mejores consolas

Adrián Artavia nos presenta su colección de consolas, al parecer le gustó mucho el SNES porque en la imagen vemos tres.



Fan del erizo

Dibujo

Roberto Espinoza desea compartir con todos su pasión por Sonic, a quien dibujó para ustedes.

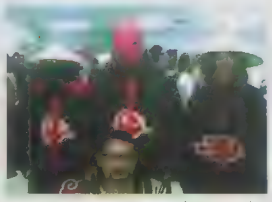
Colección de revistas, consolas

Y accesorios de Nintendo

Jorge Godoy tiene 17 años y vive en Guatemala. Nos comenta que su primer Game Boy lo ganó en una rifa, y desde ese día se volvió fan de Nintendo.

Akatsuki Presente

Cosplay de la serie Naruto



Muchos somos seguidores de las aventuras **Naruto**, como José de Jesús García, a quien vemos en la imagen.

Fiel seguidor CN

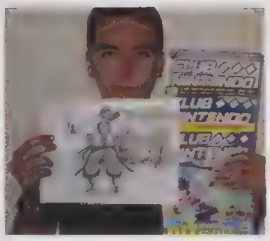
Mario y Luigi

Denis Irias a pesar de tener poco tiempo en el mundo de Nintendo, ya tiene una gran colección, donde resalta **Mario Kart Wii**.

Dibujo y CN

Fiel seguidor

Desde Guadalajara nuestro amigo Ernesto Nicolás, gran fan de Naruto, nos manda este gran dibujo.



Seguidor de CN

Colección

Arturo Núñez no quiere quedarse fuera de ésta, su sección favorita, así que nos comparte esta foto.

Essentials *Kit*

20 en 1, todo para tu N3DS

¡Dale un vistazo a este *kit* que nos presentan nuestros amigos de dreamGear! Si eres de los que gustan llevar la diversión a todos lados, esto es para ti. Visita www.jmdistribuidores.com

Figuras de colección-Seguidora de Kirby

Aquí te dejamos con las fotos de Alejandra Vicencio, quien además de ser fan de CN lo es también de **Kirby**, de quien hizo algunas figuras.

Revistas CN

Póster

Aquí podemos ver a Gabriel Fuentes con su colección de CN, incluido el póster de **TLOZ: Skyward Sword**.

Super Mario Fan

Dibujo

Teddy Álvarez tiene un cariño especial por **Mario**, a quien dibujó en esta imagen.

¡LLÉVATE DE REGALO EL CONTENIDO QUE QUIERAS AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL!

42222

DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS, ANIMACIONES y MÁS...

DE REGALO

Costo por suscripción: $30.26 IVA incluido. Renovación automática semanal.

TWIT — Lo de hoy es twittear, opícate y bávate el iconvitos Phone Twitt

RAYO — ¡Convierte tu celular en un escáner de rayos-x! — XRAY SCANNER — Simulador

LOGICA — Conoce tu nivel intelectual y compite con tus amigos

OVNI — Divértete con el juego del fenómeno ovni.

INSECTO — Ayuda a Beetle Bug a encontrar a sus pequeños.

LEY — Conoce las leyes de Murphy

GAS — ¡Suenas con los cuetes!

COPA — WORLD SOCCER — Juega contra los mejores equipos de soccer de la copa mundial.

MENTIRAS — ¡Descubre si te mienten o te dicen la verdad!

CUERNO — Con el detector de cuernos nadie te será infiel.

CUERPO — Tu también puedes tener un cuerpo de diez.

ANIMAL — Descarga los mejores sonidos de animales

ZONA — DEATH ZONE — No podrás dormir con este espeluznante juego de zombies

DE REGALO

Envía CN APP + "clave" al 42222

Ejemplo: CN APP TWIT

Estos productos son sólo para diversión.

JUEGOS

DE REGALO

RONALDO — Consigue la gloria de la Copa del Mundo para tu país junto a Cristiano Ronaldo con el disparo de penalti!

ESCANEA Y DESCARGA

TRES — 3 IN 1 OLD SCHOOL GAMES

VAMPIRO

FIESTA — DJ HERO MOBILE

NIEVE

MOSQUETEROS — THE THREE MUSKETEERS

SUDOKU — Sudoku mobile

TESORO

ROBOT

DINGO — SUPER DOGS

SHARK — SHARK 3D

ROCKY — ROCKY BALBOA

TOPO

BARRAS

TOP — TOP GUY

YUMS

TORRES — TOWER BLOCKS

NINJA — THE WAY OF NINJA

DOG — DOG SLED

FARM

MUMU

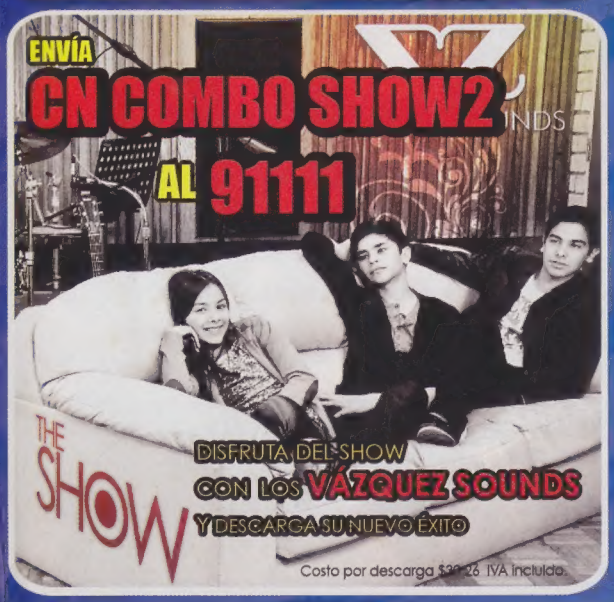
KGB

MINOTAURO

Envía CN JUEGO + "CLAVE" al 42222

Ejemplo: CN JUEGO RONALDO

Servicios sólo para México



WALLPAPERS

BAKUGAN4

BAKUGAN5

BAKUGAN6

BAKUGAN10

BEN5

BEN4

BEN2

BEN16

HUEVO16

HUEVO20

HUEVO21

HUEVO6

Envía CN FOTO + "CLAVE"

al 42222

Ejemplo: CN FOTO HUEVO6

e prohibe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes, juegos, videos y tonos el teléfono debe tener WAP configurado y ser compatible. n tono real es un fragmento de la canción original. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede rriar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 11% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos n automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta nsual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa tu línea. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2008.

l costo por la solicitud SMS al servicio 42222 es de $0.88 IVA incluido por mensaje enviado. Con tu suscripción aceptas recibir contenidos correspondientes a la suscripción elegida y aceptas el servicio de renovación automática por el costo de $30.26 IVA incluido cada semana. Aplica 11% en d. Fronterizas. Este cobro semanal te da 8 créditos + 2 de regalo para descargar contenido del Club solicitado. La navegación vía GPRS dentro del portal WAP Ideas y + IDEAS no tiene costo. Aplica costo por entrega de contenido de $5.04 IVA incluido por descarga y $2.02 para imágenes. Para ncelar el servicio, envía BAJA a la 42222 o directamente en portal WAP. El usuario debe asegurar tener un equipo compatible con el servicio y contenido solicitado. Servicio a clientes 5340 2323/01800 700 3333. Responsable del servicio: Comercio Mas S.A. de C.V. En el caso de cambio de mpañía celular el servicio será cancelado. Verifica compatibilidad de tu equipo y Operadores Celulares compatibles en esmasmovil.com.

osto $6.06 IVA incluido por mensaje. Aplica el 11% de IVA en ciudades fronterizas. El operador no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad. Servicio únicamente de entretenimiento. La interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. Servicio clientes 5340 2323/01800 700 3333. Servicio disponible para todas las compañías celulares y de comunicación móvil. Más información en esmasmovil.com.

By esmas móvil

Última Página

Cerramos esta edición de Club Nintendo no sin antes invitarte a que formes parte de los foros de discusión de la revista, entra a www.revistaclubnintendo.com/foros y comenta con los demás miembros de la comunidad las notas, juegos y, en sí, todo lo relacionado con este espectacular mundo de los videojuegos. De esta forma, siempre estarás al tanto de todo lo que ocurre al momento de que se den las noticias. Registrarse es muy sencillo y sólo te ocupará algunos minutos, también no dudes en visitar nuestra página de Facebook (Revista Club Nintendo) o Twitter (RevistaCN). A continuación, te daremos un avance de lo que podrás leer en la edición de septiembre. Recuerda que puedes enviarnos tus comentarios a las direcciones electrónicas de cada miembro del *staff*, así como a alguna sección en especial para canalizar tus dudas o sugerencias.

Pokémon Black Version 2/ White Version 2 (NDS)

© 1996-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

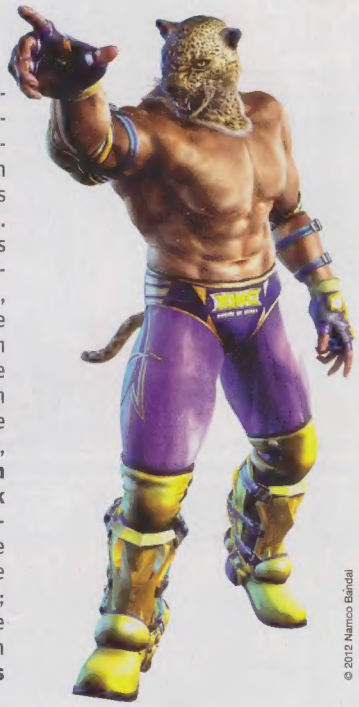
En esta reciente entrega para Nintendo DS conocerás a la variación de **Kyurem**, que ahora se convierte en un personaje más impactante y poderoso. Los eventos del juego se desarrollan dos años después de lo ocurrido en **Pokémon Black** & **White**; notarás que la región de Unova ha cambiado considerablemente y se ha abierto camino a la parte Suroeste que te conducirá hacia la ciudad Asperia, hogar del nuevo aventurero que controlarás en esta misión. Como ya es costumbre, tendrás la posibilidad de elegir entre hombre o mujer para iniciar la travesía, y claro, tendrás a nuevos rivales que tratarán de detenerte en cada uno de los gimnasios ubicados en este inexplorado territorio. Otra de las cualidades es que el Pokédex se expandirá para mostrarte los datos de las nuevas criaturas.

Heroes of Ruin (N3DS)

Square-Enix ha diversificado su gama de videojuegos para Nintendo 3DS. Por ahora tenemos **Theatrhythm Final Fantasy**, que se basa en las melodías de la popular serie de RPG, así como **Kingdom Hearts Dream Drop Distance**, excelente colaboración con Disney, que combina los mundos de Square con los de **Mickey** y compañía. Y claro, **Heroes of Ruin**, luego de algunos cambios de fecha este título que combina acción y RPG nos dará pauta para vivir grandes aventuras mientras luchamos con terribles enemigos que tratarán de conquistar nuestros territorios. Al mismo tiempo, necesitaremos unir fuerzas con guerreros de distintas clases e incluso podemos compartir las misiones con algunos de nuestros amigos para hacer más dinámica la temática. Sin duda, **Heroes of Ruin** será una de las nuevas franquicias que dará mucho de que hablar en los próximos meses.

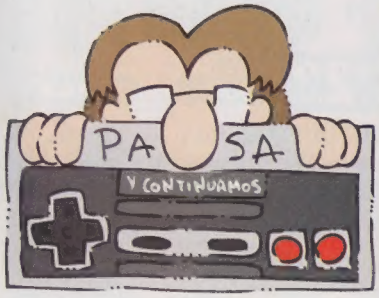
Especial

Septiembre es un mes muy mexicano, y para festejarlo abordaremos el tema de los personajes -héroes o villanos- que han incursionado en los videojuegos y cuyas raíces sean mexicanas. Por supuesto, nos adentraremos en sus perfiles, actividades, historial de acción y, sobre todo, en cómo los desarrolladores de videojuegos perciben y diseñan a dichos personajes. Algunos de los ejemplos más comunes son **T. Hawk**, **Urien** y **El Fuerte**, que participan en **Street Fighter**, **Amingo** de **Marvel VS Capcom 2**; **Tizoc**, del juego **Garou: Mark of the Wolves**; **King**, el poderoso luchador con máscara de jaguar que ha aparecido desde la primera entrega de **TEKKEN**; la sexy y peligrosa **Ángel**, que apareció por primera ocasión en el juego **The King of Fighters 2001**, entre otros.



© 2012 Namco Bandai

NOTA: La aparición de los títulos puede variar dependiendo de los cambios de fecha de lanzamiento o circunstancias ajenas a la revista Club Nintendo.



www.turrilandia.blogspot.com

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

SONIC

© 2010 Nintendo. CN-M1-3560

CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
PEACH
MARIO & SONIC AT THE LONDON 2012 OLYMPIC GAMES
© 2012 Nintendo © 2012 SEGA